ДАРКЛОРДЫ

By Andria Hayday with William W. Connors, Bruce Nesmith, James Lowder

Credits

Design: Andria Hayday (Введение, Баньши, Синяя Борода, Ведьмы, Безголовый Всадник, Дом Ламент, Призрачный Любовник, «Рецепт мумификации», Тийет, Зольник)

Additional Design: William W. Connors (Эбонбан, Мерили, Монетт), Bruce Nesmith (Анхктепот, фон Харков), and James Lowder (Д'Поларно)

Editing: Mike Breault
Cover Art: Tim Hildebrandt
Interior Art: Stephen Fabian
Cartography: David C. Sutherland III
Graphic Design: Roy E. Parker
Typesetting: Tracey Zamagne
Production: Paul Hanchette
Invaluable Assistance: Troy Denning
© 1991, TSR 9331
RR1 Accessory for AD&D-2

Перевод: GEP

ВВЕДЕНИЕ

Подобно одиночке на уединенной дороге он идет в страхе и боязни. И если когда-то обернется, то больше не повернет свою голову. Потому что знает, что ужасный злодей приблизился к нему на шаг.

Колеридж (Coleridge)

На страницах этой книги истории 16-ти темных лордов и леди, каждый из них заключен в темной бездне, названной Равенлофт, каждый ждет появления в вашей кампании. Терпение, возможно, их единственное достоинство. Что смертные беспечно называют «всегда» для них не больше, чем миг в их суровом, тоскливом существовании. Однако они знают, что время, когда они появятся, приближается. Открывая эту книгу, Вы открываете дверь в Тьму, выпуская ужасы, скрывающиеся в ее границах.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДАРКЛОДОВ

Чем более могущественен лорд в Равенлофте, тем безнадежней и страшней может оказаться столкновение с этим лордом. Однако лорду нет необходимости быть всегда в центре событий. Фактически, может быть более интересно, когда он находится на заднем плане подобно зловещей угрозе, выходя на передний план только, если приключенцы по-идиотски привлекают его внимание.

Например, баньши Кининга – смертельная сила; вызвавший ее гнев должен присоединиться к другим ее жертвам в качестве духов или другой нежити. Но она редко нападает на того, кто находится далеко от ее горы. Даже днем (когда она может гулять по округе), она может не нападать до тех пор, пока кто-нибудь не нарушит ее покой. Какую роль она тогда будет играть в приключение? Баньши имеет врагов – дроу Арака. Что будет, если PC невольно помогут баньши в осуществлении ее мести, или наоборот? В Кининге нет никаких живых обитателей, есть только город, заполненный нежитью, которые вяло ведут свой прежний образ жизни. Что будет, если некромант, служащий другому лорду, попытается использовать силы этого города?

Анхктепот, Лорд Хар'Акира, мумия, описанная в этой книге. Он дремал в своем захоронении почти столетие. В приключении «Прикосновение Смерти», кто-то или что-то пытается узурпировать власть Анхктепота. Узурпатор участвует в сюжете приключения, а не сам Анхктепот.

СИЛЫ И УНИЧТОЖЕНИЕ

Дарклорды имеют союзника, которого большинство существ не имеет: саму землю Равенлофта. Дарклорды могут получить любую силу, которая логически удовлетворяет атмосфере и настроению их царства. Например, если для приключения важно, чтобы Страд мог чувствовать применение магии в Баровии, то предоставьте ему такую способность. Нельзя сказать, что он может сделать все что угодно, но вы можете более гибко обходиться с дарклордами, в отличие от других созданий.

Если PC убивают лорда, а вы хотели бы использовать этого лорда снова, то это также возможно в Равенлофте. Реально многие из лордов, как писалось, редко погибают совсем, даже если их побеждают. Например, три ведьмы, правящие Тепестом. Если двое из них убиты, третья может снова вызвать их обратно в своем котле регенерации. В пустынном королевстве Себии, лорд может превратиться в сверкающий песок, рассеянный ветром, только для того, чтобы быть сформированным снова позже самой Землей. Возрождение, также как и перевоплощение, возможны в Равенлофте.

СОЗДАНИЕ СВОЕГО ЛОРДА

Сеттинг Равенлофт предлагает несколько советов ДМ-у, который желает создать своего собственного лорда. Подробная история, которая объясняет почему злодей стал лордом, является одним из этих элементов. При создании такой истории учтите, что Темные Силы и Туманы Равенлофта редко заманивают или соблазняют лордов в свою среду. Например, персонажу не предлагается могущество, он должен потребовать его. Он по собственному желанию делает шаг, который окончательно решает его судьбу. Темные Силы принимают его, но не вынуждают его стать лордом.

АТМОСФЕРА РАВЕНЛОФТА

Приключения, проходящие в Равенлофте требует большего от ДМ-а, потому что успех их зависит, в большей степени, от способности ДМ-а быть хорошим рассказчиком, чем знатоком правил.

Хорошее описание жизненно важно для поддержания атмосферы этого сеттинга. Ведя приключение, помните, что тени Равенлофта с большей вероятностью скроют противника здесь, чем в других землях. PC редко знают истинную природу угрозы первоначально. Однако вы не должны лгать или вводить игроков в заблуждение. Если PC средь бела дня сталкиваются с крысой, очевидно, они знают, что это крыса. Но яркий свет – редкость в Равенлофте. Видя лишь мелькание некоторого маленького, черного существа, проскользнувшего в тени, персонажи не могут быть уверены в том, что они видели. Воспользуйтесь преимуществом мрака и неуверенности в этом сеттинге.

Использование игровых терминов, свойственных AD&D игре, таких как «Ты теряешь 5 хитов» имеет тенденцию уменьшать атмосферу Равенлофта. Если кто-то получает рану, всегда описывайте эффекты такого повреждения. Например, взмах косы Безголового Всадника может причинить «1d4 dam», но цифры здесь вторичны. Первоначально ДМ говорит игроку, что лезвие зацепило лицо его персонажа, оставив болезненную открытую рану, от которой непременно останется шрам. В некоторых энкаунтерах позвольте PC самим вычислить повреждение, описывая игрокам их раны и любые слабости, которые следуют, но оставьте цифры только для себя.

Прежде, чем устроить приключение, в котором используются представленные в этой книге лорды, просмотрите главы «Техника Ужаса» и «От Готических Корней» в сеттинге «Равенлофт: Царства Ужаса». Они помогут вам настроиться на вашу историю, чтобы пощекотать нервы самым стойким PC. Затем созовите ваших игроков, потушите свет и играйте.

АНХКТЕПОТ

Пустыня Хар'Акира невероятно древняя. Но все ее прошлое отмечено благородными делами и великими правителями. Много веков назад народом Хар'Акира управлял зловещий фараон Анхктепот. И хотя он давным-давно умер, иногда его мумифицированное тело пробуждается, чтобы прошествовать по горячей пустыне и напомнить людям о своем царствовании ужаса.

ВНЕШНОСТЬ

Когда Анхктепот умер, его тело было завернуто в ленты белого похоронного полотна. Первоначально его глаза были закрыты, а руки связаны на груди. С тех пор он сорвал ткань со своих глаз и освободил руки. Обрывки посеревшей ткани висят и трепещут от пустынных ветров. Его глаза горят золотым огнем с оттенком оранжевого. Кожа на его пальцах коричневая и сморщенная.

Он идет, пошатываясь, у него неуклюжая окостеневшая походка. Его голос – скребущий шепот, подобно песку на камнях. Золотой анкх висит на цепи вокруг его шеи. Он носит ритуальный головной убор фараонов, но всю остальную похоронную одежду сбросил.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Фараон Анхктепот столетия назад правил большой пустынной землей Хар'Акира. Фараона, в большей степени овладевали мысли о смерти. Религия людей вращается вокруг смерти, а фараон был связующим звеном между людьми и богами. Сам Анхктепот был жрецом Ра, бога солнца.

Анхктепот приказал своим жрецам найти для него средство, чтобы жить вечно. Множество рабов и узников умерли ужасной смертью, как подопытные кролики в отвратительных экспериментах Анхктепота. Пришедший в ярость от неудач, фараон сжег и разрушил несколько храмов. Он отправился в храм Кхарн (Kharn), самый великий из всех храмов Хар'Акира и стал проклинать богов за то, что они не откликаются на его желание, идущее от сердца. Ра, бог солнца и покровитель фараонов, ответил Анхктепоту. Он сказал фараону, что тот будет жить даже после смерти, хотя и не так как хотел бы. Ра не стал вдаваться в подробности.

Анхктепот покинул храм ликующим, хотя и смущенный. Он по-прежнему не знал, как обмануть смерть. Той ночью, каждый к кому он прикоснулся, умер. Его жена, несколько слуг, его старший ребенок, все умерли. В соответствии с традициями, их мумифицировали и похоронили в больших строениях в пустыне.

Скоро великий фараон понял свое проклятие. Пока Ра сиял на небе, он был безопасен. Но как только он выходил из-под бдительного ока солнца, любой, к кому он прикасался, умирал ужасной смертью.

Вскоре после того, как закончилась церемония похорон его жены, Анхктепоту ночью нанесли визит. Мумия, обернутая в похоронные одеяния, вошла в его палаты. По одеждам он узнал, что это была Нефир (Nephyr). Он побежал от нее вниз по длинным коридорам дворца. Наконец, она загнала его в угол. Неспособная говорить, мумия Нефир попробовал обнять Анхктепота. В ужасе он прокричал, чтобы она убралась от него навсегда. Она повернулась и ушла. Нефир отправилась в пустыню, и больше ее никто не видел. Ее могила осталась открытой и пустой.

Анхктепота также посетили все мумифицированные тела тех, кого он убил. Скоро он понял, что может полностью контролировать и управлять ими. Он использовал их силу и свое собственное смертельное прикосновение, чтобы еще сильнее и злобнее править Хар'Акиром.

Он убил многих жрецов своего царства, сделав их своими немертвыми рабами. Жрецы сохранили свои заклинательные способности, став мумиями. Иногда он находил одну из своих мумий уничтоженной, сожженной изнутри. Анхктепот был уверен, что за этим стоит Нефир, но он не имел никаких доказательств против нее.

В один из тех давних дней жрецы восстали против своего фараона и убили его, когда он спал. Похороны продолжались в течение месяца. Все это время Анхктепот был в сознании, но беспомощен, пойманный внутри своего собственного трупа. Его разум кричал, когда они мумифицировали его тело. Он был на грани безумия, когда его похоронили.

Когда солнце зашло, и могущество Ра уменьшилось, границы Равенлофта просочились в пустынное царство и выкрали могилу Анхктепота и близлежащую маленькую деревушку Мухар (также известную, как Мудар). Когда жрецы возвратились, чтобы посетить могилу, они обнаружили лишь песок и камень. Как будто деревни Мухар и могилы Анхктепота никогда не существовало.

После того как вошел в Равенлофт, Анхктепот обнаружил, что он снова может контролировать свое тело. Теперь он правит маленькой грязной деревушкой в середине бесплодной пустыни. Это жестокий конец для человека, который когда-то правил великим народом и обладал большой личной властью.

ТЕКУЩЕЕ СОСТОЯНИЕ

Анхктепот проводит десятилетия во «сне» в своей запустелой могиле. Он не может ни спать, ни умереть, но он может забыть на какое-то время о своем нынешнем мире, предаваясь мечтаниям об удовольствиях плоти и власти над народом, достойным его.

Требуется значительное событие, чтобы разбудить мумию фараона. Любое нарушение его могилы также квалифицируется, как такое событие. Он может чувствовать некоторые события в своей земле через людей Мухара. Если они испытывают какое-то сильное беспокойство, то он мог бы отложить свои мечты на длительное время, чтобы узнать, что происходит. Любой выход Анхктепота из его могилы обычно заканчивается смертью и разрушением.

Самая пламенная мечта Анхктепота это снова стать человеком. Он даже готов стать смертным снова и умереть естественной смертью, если смог бы править несколько лет, как нормальный человек. Конечно же, он не представляет себя в качестве крестьянина или простого человека. Он согласен занять соответствующую позицию при жизни, такую же значительную, какую имел раньше. Он предпочел бы умереть, чем не править.

Извратившись жестоко, Равенлофт предоставил ему силу снова становиться человеком, но по высокой стоимости. Он может иссушить жизнь человека во время церемонии восхода солнца и вернуться в его человеческую форму, хотя он и становится обычным человеком 0-го уровня без сил заклинаний. Если он умирает в этой форме, Анхктепот остается мертвым до тех пор, пока его тело не будет мумифицировано и не будет погребено. В этом случае он снова становится мумией со всеми своими силами.

Если Анхктепот в качестве обычного живого человека дожидается захода солнца, его тело возвращается в его мумифицированное состояние, и он восстанавливает все свои сверхъестественные силы. Тело жертвы, которую он иссушил, полностью обезвоживается и не может быть воскрешено или возрождено. Требуется только один раунд, чтобы иссушить жизнь человека. Но в распоряжении Анхктепота только 10-ти раундовый период времени, он должен сделать это прежде, чем солнце полностью взойдет.

Он мог бы становиться человеком снова (только в течение дня) на протяжении нескольких месяцев, пожертвовав всеми жителями Мухара. Но как только они все умрут, он останется один навсегда. Анхктепот вовсе этого не хочет. Вместо этого он ждет, когда настанет время, когда он снова сможет править большим количеством народа.

КОНФРОНТАЦИЯ С АНХКТЕПОТОМ

АНХКТЕПОТ (ANHKTEPOT)

Большая мумия, Хаотично Злой

AC	-3	Str	19
Движение	9	Dex	8
Level/Hit Dice	13	Con	19
HP	65	Int	15
THAC0	7	Wis	23
Количество атак	1	Cha	3
Damage	3d6		
Спецатаки	Болезнь, заклинания		
Спецзащита	+4 оружие, чтобы поразить		

Магическая Устойчивость – 25%

Анхктепот – великая мумия, изложенная в приложении «Равенлофт. Справочник Монстров – I». Все важные боевые описания здесь повторены. Прикосновение мумии порождает гниющую болезнь, которая убивает через 1d3 дня. Через день после заражения, жертва становится прикованной к постели. Ее сотрясают такие сильные конвульсии, что использование заклинаний и владение оружием становится полностью невозможным. Его кожа начинает сохнуть и шелушиться. До тех пор пока болезнь не будет вылечена, никакое другое лечение невозможно. Это лечение требует одно заклинание лечения болезни за каждый день, в течение которого жертва болела гнилью. Заклинания должны быть использованы в течение 24-ех часового периода.

Если болезнь не вылечена в течение одного дня после инфекции, то жертва теряет 1 пункт Силы и Конституции и 2 пункта Харизмы. Все потери постоянны. Только заклинание желания может восстановить потерянные пункты.

Любой персонаж, который мумифицируется живьем, будучи инфицированным, он становится великой мумией под контролем Анхктепота. Самые старые из великих мумий Хар’Акира могут иметь большую физическую силу, чем сам Анхктепот. Даже в этом случае, древний фараон все равно полностью управляет ими. Если у вас нет Равенлофтовского Справочника Монстров, то сделайте его помощников обычными мумиями.

Анхктепот может быть изгнан, но он изгоняется как специальная нежить. Он иммунен к святой воде, но получает 1d6 dam от незлых святых символов. Анкх, свисающей с его шеи, восстанавливает ему 2d6 хитов каждый раунд, даже после того, как он убит. Анхктепот восстанет из мертвых, если анкх не будет немедленно снят после того, как он погибнет.

Помимо 25% сопротивления магии, Анхктепот иммунен к обаянию, удержанию, смертельной магии, яду, заклинаниям холода, контролю разума или ментальным заклинаниям, а также к обычному огню. К волшебному огню он уязвим.

Он излучает ауру страха, которая заставляет всех существ, которые его видят, бросить чек страха. Его внешность настолько ужасающа, что чек бросается с –4 штрафом. Подобно большинству нежити в Равенлофте, просто его вид также требует чека ужаса.

При жизни, Анхктепот был 13-го уровня жрецом бога солнца, Ра. Он по-прежнему сохраняет эти способности. Его сила изгнания нежити была извращена и перевернута, теперь он управляет нежитью. Будучи мумией, он нисколько не боится солнца и не имеет никакой особенной привязанности к темноте. Он потерял свою силу превращаться в ястреба, поскольку никакая живая форма не примет его. Он получает все нормальные бонусы к заклинаниям и иммунитеты в соответствии с его счетом Мудрости, равным 23 (Смотри Таблицу 5 в Руководстве игрока).

Главные сферы: all, astral, charm, creation, elemental, sun

Младшие сферы: weather

Дарованные силы: light, continual light, sunray один раз в день; control undead.

Анхктепот имеет много сокровищ: золота, драгоценностей, драгоценных камней и магических изделий. Пока он не нуждается в этих изделий, они спокойно лежат в своих хранилищах. Если возникнет нужда, то он способен использовать любой магический предмет, доступный жрецам.

ПОЯСНЕНИЯ К КАРТЕ

1) Место поклонения (shrine): Это низкое плоское строение – памятник жизни и деяниям Анхктепота. Далеко стоящие друг от друга колонны заполняют место поклонение. На каждом вырезаны картины, рассказывающие про известные события его жизни.

Лестница ведет к плоской, пустой крыше. Шесть альковов вырублены в фасаде утеса. В каждом расположена огромная каменная статуя божества или родственника Анхктепота.

2) Храм Ра (Temple of Ra): Могилы фараонов часто строились, как двойные храмы. Это главный храм, с колоннами, в форме божеств Хар'Акира.

3) Комната Очищения (Purification Room): Паломники здесь умывались и очищались прежде, чем молиться в храме. Большие урны, которые когда-то содержали воду, теперь лежат разбитыми, заполненные пылью.

4) Храм Анхктепота (Temple of Anhktepot): Гигантская каменная фигура Анхктепота занимает большую часть храма. Открытое пространство с обеих сторон фигуры заполнены глиняными фигурами, представляющих воинов, которые служили в его армиях.

5) Могила Младших Слуг (Crypt of the Minor Officials): Незначительные чиновники, служившие Анхктепоту, были убиты после его смерти и похоронены вслед за ним в этой комнате.

6) Комнаты жрецов (Priest's Quarters): Когда храм был частью активной жизни Хар'Акира, жрецы, которые несли службу здесь, жили и работали в этих комнатах.

7) Семейные Склепы (Crypts of the Family): Каждая комната посвящена отдельной жене Анхктепота и детям, которых она родила.

На самом деле в могиле Анхктепота есть большее количество комнат, чем показано на этой карте. Они скрыты позади секретных дверей и огромных преград, сделанных из каменных блоков.

РЕЦЕПТ ДЛЯ ВЫСОКОКАЧЕСТВЕННОЙ МУМИФИКАЦИИ

* Положите тело на каменную плиту

* Введите длинный металлический инструмент с крюком на конце в ноздри и вытащите мозг. Ополосните мозговую полость пальмовым вином.

* Чтобы вскрыть туловище, аккуратно надрежьте кожу левого бока острым каменным ножом. Выньте все жизненные органы через отверстие: сердце, кишки, печень, легкие и т.д.. Отложите в сторону.

* Полость туловища ополосните пальмовым вином, затем специями.

* Положите в полость туловища травы и специи, особенно мирру и кассию.

* Чтобы очистилась плоть, погрузите тело в масла и смолы на срок не менее 40-ка дней.

* Обработайте органы специями и маслами, пока тело обрабатывается.

* Положите обработанные легкие, печень, желудок и кишки в четыре Канопических сосуда из камня или алебастра с крышками.

* Проверьте, как подготовлено тело. Когда вся плоть растворится и не останется ничего, кроме кожи и костей, омойте тело снова.

* Наполните тело и голову мешками с миррой и корицей для того, чтобы оно естественно выглядело.

* Важно: Верните сердце (центр разума и чувств) в грудь. Если требуется, также верните на место почки.

* Если необходимо зашейте разрез на теле. Оставьте небольшое отверстие так, чтобы сердце могло быть взято для испытаний в Подземном Мире.

* Смажьте тело ароматизированными маслами и/или обработайте камедью (застывший клейкий сок некоторых растений).

* Оберните тело полосами ткани, обработанными камедью.

* Положите маску на голову

* Положите Свитки Смерти между бедрами, так чтобы покойный смог их легко достичь в Подземном Мире.

* Положите тело во внутренний гроб. Затем положите его во внешний саркофаг, сделанный из камня.

* Храните вертикально в прохладном, темном месте.

БАНЬШИ

В северных регионах Ядра, чуть к югу от Даркона, лежит крошечный домейн, названный Кининг. Он сформирован песней печали, и никакое живое существо не может найти утешение там. Это царство Равенлофтовской баньши. Ее настоящее имя не известно, но жители соседних земель называют ее Тристессой, печальной.

ВНЕШНОСТЬ

Как и все баньши, лорд Кининга – плавающий, светящийся дух, - тень ее прежней формы. Она умерла молодой, в мучениях, и такой останется, пока не закончится ее время.

Почти все баньши были злыми эльфийками при жизни, но Тристесса родилась не в обычном племени. Она была дроу – темным эльфом, которая жила в подземелье вместе с остальной частью ее злобного племени.

Подобно многим лордам Равенлофта, она отличается от обычных представителей ее вида. Даже теперь, в форме духа, кожа Тристессы черна как уголь. Когда она двигается, она мерцает и блестит, как будто она была отрезана от ночного звездного неба. Ее длинные белые волосы в беспорядке плавают вдоль ее тела. Если бы не волосы, то ее почти бы не было видно в темноте.

Лицо баньши искажено мукой и печалью. Даже днем, когда она отдыхает, ее брови сморщены, ее темный рот искривлен болью. Когда она встает, ее глаза становятся большими и круглыми, ясно видны красные прожилки на белках, каждый глаз окружен бледной, мерцающей синем радужной оболочкой. Когда она кричит, ее рот раскрывается подобно входу в пещеру, открывая белые зубы, фиолетовый язык и синие миндалины на задней части ее горла. Слезы стоят в ее глазах и стекают вниз по щекам, подобно воску от горящей свечи.

Баньши – высокая, тонкая, изящная, со стройными руками и длинными, тонкими пальцами. Она носит изодранное платье из фиолетового газа (вид материи). В своей руке она сжимает белый саван, запачканный пятнами крови. Временами она качает ткань, как будто убаюкивает ребенка.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Прошлое Тристессы захоронено так же глубоко, как и королевство, которое когда-то было ее домом. По слухам, она прибыла из Арака, домейна на востоке от Кинига. Сегодня Арак бесплодный, открытый всем ветрам домейн без всяких признаков жизни на поверхности. Глубоко под землей лежит королевство эльфов дроу. Согласно легендам, Тристесса когда-то жила среди них, но это было много столетий назад.

Она была жрицей, впавшей в немилость у Лолт (Lolth), паучьей богини. В других реальностях, дроу жрицы должны пожертвовать своим супругом, мужчиной, чтобы доказать свою преданность. Говорят, что Тристесса не смогла так поступить, и она была наказана за этот проступок. Но маловероятно, что силы Лолт на самом деле простираются на Равенлофт, даже если богине поклоняются в араке. Добавим, что ни одно живое существо, не может описать цивилизацию дроу в араке, и она вполне может и не быть зеркальным отражением общин дроу в других мирах.

Однако, кажется, королевство дроу разделяет одно качество с другими цивилизациями дроу, уродство отвергается. В «Забытых Царствах» эльфы дроу уничтожают детей, которые рождаются с признаками дефектов. По всей видимости, это должно распространяться и на Равенлофт. По крайней мере, об этом можно судить по бесконечным воплям Тристессы, баньши, потерявшей своего ребенка, родившегося с паучьими ногами. Одна Тристесса отказалась замечать это уродство, в ее глазах, ее единственный ребенок был совершенен.

Глубоко под поверхностью земли в других реальностях существуют создания, известные, как драйдеры (driders). У них верхняя часть тела выглядит, как жирный, раздувшийся дроу, а нижняя – как у паука. Эти несчастные твари не родились такими, и они не могут размножаться и производить подобное потомство. Когда-то они были дроу, но провалили испытание паучьей королевы Лолт. В наказание она превратила их в драйдеров. Драйдеры – изгои. Они становятся мстительными врагами дроу, которые презирают и боятся их. Если в Араке есть драйдеры, то неудивительно, что дроу в том домейне избегали Тристессы и ее ребенка.

Мудрецы в Дарконе говорят, что однажды ночью появилась группа дроу из темного королевства. Вместе с собой они тащили Тристессу и ее ребенка. Тогда поверхность Арака была покрыта пышной, зеленой растительностью. Той ночью было холодное и ясное небо, в свете луны края травы сияли подобно серебру. Палачи Тристессы вбили кол в землю, привязали ее к нему, а у ног положили ее ребенка. Затем они ушли, оставив их двоих.

Началось утро. Когда солнце высоко поднялось в небе, крики эхом отражались повсюду, крики были настолько пронзительными, что даже дроу под землей могли слышать их. Тристесса и ее младенец, не смогли выжить под жестокими солнечными лучами. Мать и ребенок растворились в воздухе. Поднялся ветер, который с отчаянным воем, уничтожил всю жизнь на почве Арака. Буря переместилась на запад, окутав ближайший город, напав на него со всей яростью. Затем город и буря пропали, а Кининг был сформирован.

ТЕКУЩЕЕ СОСТОЯНИЕ

Вечным домом Тристессы стала гора Ламент (Mount Lament), одинокая гора в центре Кининга. Она живет в пещере около вершины. Пещера построена подобно шахтам, с единственным сквозным стволом шахты, погруженным глубоко в гору и тремя слоями туннелей, извивающихся в горе подобно паутине вокруг центрального ствола. Отвратительный разреженный воздух быстро утомляет тех, кто не привык к такому воздуху. Сверкающие серебряные паутины свисают с потолков туннеля, подобно занавескам. Липкие края паутины цепляются за синие, блестящие камни. Когда солнце сияет, баньши всегда находится в этой пещере, ожидая пока косые лучи послеполуденного солнца пробьются в верхний уровень.

Когда темнота начинает побеждать свет, баньши покидает свое логово. Она ищет своего ребенка, который не остался после вместе с ней. У любого живого персонажа, с которым она столкнется, она спросит жалобным шепотом, «Скажи мне, где мой ребенок?» Многие становятся глухими от страха и не могут ответить. Если не будет никакого ответа, она может начать кричать. Подобно крикам всех баньши, ее вопль может уничтожить людей, зверей и растительность.

Тристесса иногда воображает, что она и ее ребенок снова стали вместе, наконец-то стали счастливыми. Некоторые люди, которым посчастливилось выжить, подсмотрели за ней у реки. Она садится на каменный берег, тихонько качает окровавленный саван своей рукой и поет колыбельную. В таком мечтательном состоянии, она относительно безопасна, забыв про весь оставшийся мир. Нарушить ее покой – ужасная ошибка.

Нельзя сказать, что баньши Кининга совсем уж бесхитростна. Скорее она мать, которая сходит с ума от горя. Во время прояснения она помнит все, что происходило в Араке. Тогда месть дроу, становится ее главной целью.

Однако баньши не так уж и часто встречается с живыми. Те, кто обитают в ее домейне, лишены жизни. Город, который она заполучила в Араке, теперь лежит у подножия горы. Его обитатели больше не живы. Некоторые к своему счастью умерли. Большинство стало нежитью. Призраки других, которых она встретила на горе, часто посещают места своей смерти. Когда поднимается солнце, они, также как и баньши, исчезают.

ДОМЕЙН

Вершина горы Ламент находится прямо в центре этого домейна, всего лишь в десяти милях от любой границы. Но любой приключенец, взглянув на гору, может с уверенностью сказать, что днем подъем на гору будет очень тяжел, а ночью смертельно опасен. Склоны хоть и не крутые, но земля на ее склонах очень не устойчива. Вероятность того, что камни под ногами могут поехать вместе с человеком, поднимающимся на гору, очень велика.

В теплые месяцы, границы этой области безмятежны и покрыты пышной растительностью. Бриз слегка колышет траву на лугах и тихонько что-то шепчет соснам. За ними вырисовывается гора, на ее серых, скалистых склонах до середины лета лежит снег. Хотя границы домейна красивы, они странно тихи. Как бы не прислушивался путешественник, ничего кроме ветра он не услышит, никакого пения птиц или звуков животных.

На самой горе есть немного естественной растительности. У основания растет редкая трава, и стоят кривые деревья без листьев, как будто они наклонились от постоянной бури. Дальше вверх по склону, деревья переходят в тернистые заросли, цепляющиеся за одежду и царапающие неприкрытую плоть, и сорняки с острыми, как бритва, краями, схватившись за которые, можно легко порезать руку. Около вершины, склоны усеяны острыми подвижными камнями. Оползни здесь нередкое явление. Только альпинисты, легкие на ногу, смогут здесь благополучно пройти.

С ранней осени до поздней весны, на вершине горы лежит снег, сохраняясь в тени между скалами. Несколько ручьев сбегают со склонов. Некоторые наполняются только от таящего снега, некоторых питают родники. Ночью вода становится черной и мутной, но незнающий это путешественник может предположить, что вода всего лишь отражает окружающую ее черноту.

Один из этих ручьев бежит на запад, вливаясь в маленькую речушку, которая также в свою очередь течет на запад, чтобы влиться в следующую реку. В конце концов, она вливается в Фалковнии в реку Вучар. В Кининге, у истока, эта речушка течет мимо города не упокоившихся мертвецов.

ПОДСТУПЫ К ГОРОДУ

Кинигский Город Мертвецов когда-то лежал в Араке на главном торговом пути. Торговцы из Сиднара в Дарконе отправлялись на юг, огибая горы Арака, чтобы достигнуть города. Там они встречались с другими торговцами, прибывшими из Егертуса (Egertus), города в Нова Ваасе. Теперь гористый Арак бесплоден, и никаких важных дорог не проходит через него. Сиднар и Егертус пришли в упадок. Когда-то бойкий торговый тракт между ними исчез. (Очередное противоречие. Нова Вааса появилась в Равенлофте чуть менее ста лет после того, как уже был сформирован Кининг и Город Мертвецов к этому времени уже населяли мертвые. *Прим. переводчика*).

Сейчас Город Мертвецов лежит у основания горы Ламент, рядом с рекой Крайдер (Kryder). Чтобы добраться до города приключенцы должны идти по реке к ее верховью. Когда Крайдер начинают обхватывать с двух сторон склоны горы, появляется дорога – местами из земли и грязи, местами из камня, местами заросшая. Дорога исчезает в темном искаженном лесе, к северу от реки.

Эта дорога когда-то пересекала другую реку в Араке. Разводной мост и крепость стояли на перекрестке, но теперь лишь несколько разрушенных камней и гнилой древесины остались в Кининге. Река здесь глубокая и быстрая, и не безопасно пересечь ее без веревок или другой помощи.

Верная Стража: Дюжине солдат было приказано взимать пошлину на границе Арака. До сих пор лишенные жизни солдаты охраняют дорогу около реки в Кининге. В отличие от многих мертвецов в этом домейне, они никогда больше не будут ходить по земле. Они стоят, почти неподвижны, лишь останки их формы трепещутся на ветру. Их рот широко открыт, как будто замер в крике. Каждый по-прежнему держит поднятый высоко ржавый железный меч, но их доспехи упали на землю, поскольку кожаные ремни, соединяющие их, были давно сгрызены вместе с их плотью. По крайней мере, один из этих мечей магический, с +2 бонусом. (Раздел «Рука» объясняет, что происходит, если кто-либо берет меч у солдат).

Около солдат стоит запертый ржавый сейф. В нем находится земля, грязь, несколько золотых монет, два серебряных браслета и золотая брошка с вставленным в нее маленьким рубином. Булавка на брошке покрыта ядом. Любой, вертящий булавку в руках, имеет хороший шанс уколоться (бросается чек ловкости со штрафом –3; в конце концов, это ведь Равенлофт). Рана сильно кровоточит, и персонаж теряет 1d10 хитов.

Дорога петляет через лес примерно целую милю, прежде чем привести к городу. Ворона, летящая над деревьями, пролетела бы только лишь четверть мили, но пешком на прямую пройти невозможно. Заросли ежевики задушили лес.

Ночью теневые существа скрываются в лесу по бокам, иногда их тени появляются на дороге. Однако днем слышен лишь шепот ветра, шелест сухих листьев, зацепившихся за деревья, поскрипыванье и стоны искривленных веток.

Нищая женщина: Примерно через полмили дороги канюки (канюк - хищная птица семейства ястребиных, чей крик напоминает плач) начинают кружиться наверху. Около дороги сидит женщина, скрытая плащом с капюшоном. Когда кто-нибудь приближается, она поворачивается, открывая морщинистую щеку и молочно-белый глаз. Только одна сторона ее лица сохранилась, остальная сгнила. Она неживая, сохраненная здесь только странными оковами Равенлофта.

Подобно большинству представителей ее вида в Кининге, нищая женщина продолжает придерживаться своей прежней жизни, протягивая руку, когда проходят путники мимо нее. У нее скребущий голос. Если путники не бросают ей монет, или если они каким-либо образом оскорбляют ее, она медленно поднимается и грозит пальцем. Через минуту она падает, превращаясь в кучу костей, ее скелет больше не может поддерживать ее.

Однако женщина вовсе небезопасна. Как уникальная форма умертвия (wight), она имеет силу злого глаза (evil eye). Своим молочным глазом она может нагреть металл (heat metal). Также она может наслать болезнь (реверсивная версия лечения болезни) даже без прикосновения к своей жертве, ее жертва должна находиться только на расстоянии десяти футов. Полученная болезнь персонажем изнурительная, как описано в Руководстве Игрока.

Пасечник: На лугу к западу от нищей женщины, пасечник ухаживает за своими ульями. Он зомби, но он не обращает внимание на пришедших, если ему не угрожают. Пчелы более опасны, если любой нападает или уничтожает пасечника, они нападают на того роем. Эти пчелы наносят 1d4 dam двум персонажам в раунд, если их не разогнать дымом, огнем или каким-нибудь магическим барьером. Персонаж, который бросается в реку и остается там, по крайней мере, в течение раунда, также в безопасности, если бы не опутывающие, скользкие водоросли на глубине.

ГОРОД МЕРТВЕЦОВ

Кинингский город похож на многие другие шумные средневековые города, за исключением того, что все его горожане – нежить. Это зомби и умертвия, ведущие бесчувственный «образ жизни», следуя своей многолетней привычке. В других мирах, такие твари появляются только ночью. В Равенлофте границы Природы часто отодвигаются в сторону хаоса. Здесь простая нежить встает поздно утром и ложится спать ночью. Пирующие горожане могут «веселиться» здесь всю ночь. Они могут переносить солнечный свет в любое время, точно так же, как обычный человек переносит темноту. Жители города нападут на любого, кто мешает их установившемуся «образу жизни», но если живые идут спокойно и мирно мимо них, нежить не нападает.

Как отмечалось в предыстории баньши, этот город первоначально находился на территории Арака. Город сначала возвел первую стену, затем был окружен второй, и по-прежнему привлекал поселенцев к себе. Даже сегодня, две дюжины домов лежат за пределами новой городской стены (новой в том смысле, что она была построена последней). Это двух- трехкомнатные строения с деревянным каркасом, соломенными крышами и стенами, построенными из плетня (сплетенные ветки) и обмазанными глиной и навозом. Крыши имеют щели, через некоторые струится легкий дым. Каждый дом имеет сад и огород, который теперь заполнен опрятными рядами чертополоха и сорняков. Женщины следят за садом и очищают дворы своих домов.

За ними несколько распаханных полей, на которых растут дикие колючие цветы и ухоженные кусты терновника. Мужчины, больше напоминающие чучела, обрабатывают поля, медленно и систематически передвигаясь. Некоторые из них совершают движения, как будто обрабатывают землю мотыгами, хотя и не имеют в руках никаких мотыг. Ни фермеры, ни женщины около домов не свидетельствуют никаких признаков разума. Они могут остановиться и посмотреть, но больше никак не будут реагировать.

Стражники патрулируют городские стены и стоят на воротах. Стража на воротах суровая, неподвижная с серьезным выражением лица (настолько, насколько можно об этом сказать, учитывая то, что их лица сильно изодраны и изуродованы). Если им не угрожают, они позволят путешественникам войти в ворота.

За воротами город живет своей собственной странной жизнью. На лошадином рынке, зомби по-прежнему торгуют скелетными остовами своих пони и лошадей. Барды и ярко одетые артисты бродят по улицам, играя неслышимые мелодии. Рыночная площадь заполнена продавцами и покупателями, несмотря на то, что товаров иногда не хватает. Мясник продает и перепродает один и тот же кусок гнилого мяса, его сосед предлагает скрюченных мертвых цыплят всем, кто проходит рядом. Фасады магазинов открыты, показывая торговцев свечами, бондарей, каретников, обувщиков, оружейников, доспешников, портных, ремонтников, ювелиров - всех, кто бы мог быть в обычном нормальном городе. Охотники проносят кожу через площадь, кузнецы работают перед наковальней. Дети играют, протискиваясь среди толпы, или дразнят своих мертвых, разлагающихся домашних любимцев.

Также здесь присутствует темная сторона общества. Воры и пьяные головорезы ищут себе новую добычу. Искалеченные нищие расположились в грязи, вытягивая руки. Дамы полусвета тихо шествуют перед прохожими, предлагая то, что осталось от их тел. Все аспекты городской жизни по-прежнему существуют здесь. Жители, которые здесь обитают, являются просто безмолвными, живыми мертвецами, замороженные в этом жалком существовании.

Здания в Городе Мертвецов двух- трехэтажные с деревянной оградой перед ними. Улицы, как и повсюду во многих городах, представляют собой узкие, кривые переулки, над которыми нависли обветшалые дома. Обычно улицы таких метрополий были бы наполнены животными, начиная от коров и непослушных свиней и кончая цыплятами, беспризорными кошками и собаками. Однако животные не смогли найти себе пропитание, когда город вошел в Кининг. Кажется, смогли выжить лишь крысы, теперь ставшие скелетными и сгнившими.

Однако по-прежнему вся грязь осталась здесь. Нет никаких живых или немертвых животных здесь, но все улицы усыпаны экскрементами и навозом, странно сохранившимся за эти годы. От района дубильщиков по-прежнему идет гнилостная вонь, характерная для таких районов в других городах. Несмотря на отсутствие рогатого скота, овец и прочих животных, дубильщики по-прежнему дубят шкуры проверенным временем способом, натирая их навозом.

В северном конце города, внутри старой стены, есть дворец. Его окружает пересохший ров, заполненный толстым плющом, переплетенным с терниями. Разводной мост опасно прогнил, камни замка крошатся. Дворец по-прежнему скрывает многое из богатств, характерное для такого места. Знать, которая проживала здесь, покинула его, ничего об этой семьи не известно, не имени, не местонахождения. Однако он по-прежнему является домом для преданной дворцовой стражи, и они намерены защищать свой пост «до смерти».

РУКА

Каждый мертвый солдат, охраняющий переправу через реку, хранит ржавый меч. Некоторые из них магические. «По крайней мере, один из них магический меч +2). Если кто-то пытается забрать меч, при помощи магии или каким-нибудь другим путем, тело разваливается. Однако рука солдата по-прежнему сжимает его, она сплавлена с рукояткой. Требуется успешный бросок на изгиб (bend bars), чтобы удалить руку и то позволяется лишь одна попытка.

Рука – страж меча, и она будет мстить любому, кто разоружает его прежнего хозяина. Следующей ночью, когда новый владелец меча спит или уязвим каким-либо иным способом, рука, сброшенная с рукояти, устремится к горлу

захватчика. Она может прыгать на 15 футов, чтобы достичь своей цели. Хотя она может причинить повреждение, просто ударяя кулаком или, вцепляясь во врага, реальная цель твари состоит в том, чтобы задушить свою жертву. Пальцы все глубже и глубже проникают внутрь с каждой прошедшей минутой. Если горло защищено доспехом, рука наносит 1d4+2 dam, если горло открыто, то 1d6+2 dam в раунд. Жертва должна успешно выкинуть бросок на изгиб (разрешается делать попытки каждый раунд), чтобы сорвать с себя руку и спастись прежде, чем потеряет все свои хиты. Жертве могут придти на помощь, чтобы сорвать руку.

Пока не уничтожена, рука пытается закончить свою миссию. Если она была сорвана с горла жертвы, она попытается отползти на безопасное место или симулировать уничтожение, выжидая, чтобы напасть снова в следующую ночь. Независимо оттого, освободил ли захватчик меч от руки до того как взял меч или сорвал ее уже с рукоятки, тварь начинает мстить.

Земля дала руке уникальную способность телепортироваться. Один раз в день, она может телепортироваться в случайное место на расстоянии 100 ярдов от своей выбранной жертвы, если захватчик все еще в Кининге. Затем она ползет дальше, выбирая самый короткий путь. Когда появляется возможность, рука нападает. Это более могущественная форма ползающего когтя, твари, которая обитает в сеттинге «Забытых королевств».

Никакая форма смертельной магии или любое заклинание воскрешения из мертвых не может воздействовать на руку. Заклинание воскрешения (resurrection) сделает ее неподвижной на количество оборотов равных, уровню заклинателя. Обаяние, сон, удержание и подобные заклинания не воздействуют на руку, поскольку она нежить. Она не может быть изгнана, ее нельзя контролировать и святая вода не воздействует на нее. Заклинания, основанные на холоде, наносят ей 1 dam за каждый дайс причиненного повреждения. Острое оружие наносит половину повреждения. Все магическое оружие наносят повреждение, как будто оно было бы простым оружием, хотя премии к броску атаки по-прежнему применяются.

Подобно другим ползающим когтям, Кинингская разновидность телепатически связана с другими представителями своего вида. Если требуется помощь, то она может призывать другие руки, чтобы помочь ей в ее усилиях. Каждый Кинингский коготь может поднимать 10 футов веса, если ее пытаются чем-нибудь придавить.

Кинингский Ползающий Коготь (Keening's Crawling Claw, 12): Int Non (0); AC 7; MV 9 (special); HD 2; hp 15; THAC0 19; #AT 1; Dmg 1d4 + 2/1d6 + 2 (по целям без доспехов): MR выше; SZ T; ML бесстрашный (20); XP 65; AL N

КОНФРОНТАЦИЯ С ТРИСТЕССОЙ

ТРИСТЕССА (TRISTESSA)

Баньши, Хаотично Злая

AC	0	Str	-
Движение	15	Dex	13
Level/Hit Dice	8	Con	-
HP	64	Int	15
THAC0	13	Wis	13
Количество атак	1	Cha	9
Damage	2d10 + 8 (прикосновение)		

Спецатаки Смертельный вопль три раза в день (днем парализует), калечащее прикосновение, силы подобные заклинаниям.

Спецзащита +1 или лучше оружие, чтобы поразить, обнаружение присутствия живых существ в своем домейне

Магическая Устойчивость – 50%

Любой, кто видит баньши, должен сделать чек страха (спасбросок против парализации) с –2 штрафом. Те, кто проваливают его, имеют 505 шанс выпустить из рук любые предметы, которые они несут. Все, кто проваливают этот чек, бегут в ужасе в течение 10-ти раундов.

Любимая атака баньши – ее крик. Когда она кричит, любое живое существо на расстоянии 30-ти футов должно сделать спасбросок против смертельной магии. Те, кто его проваливают, немедленно умирают, становясь одним из бесчисленных несчастных созданий Кинига. Тристесса может кричать три раза в день. Если она кричит днем, то вместо смерти наступает паралич. Она часто кричит на закате, особенно если знает, что непрошеные гости где-то рядом.

Обычно баньши (или стонущие духи, как их еще иначе называют) могут ощущать присутствие живых существ на расстоянии пяти миль. Тристесса может чувствовать присутствие любого живого существа во всем своем домейне. Она не знает точного расположения вторгшихся, пока она не будет в пределах 5-ти миль от них. Кроме того, она редко нападает, если незваный гость не начинает подниматься на ее гору.

Прикосновение Тристессы может быть смертельным, она наносит 2d10+8 dam своим прикосновением. Обычно она резервирует такое нападение против существ и персонажей, которые не представляют на вид существенную угрозу. Однако если ее спровоцировать, она может попробовать прикоснуться к более сильным, ненавидимым ее противникам, причиняя другой более зловещий вид повреждения.

По желанию, баньши может изуродовать своим прикосновением. Любая часть тела, которую касаются ее пальцы, деформируются и искажаются, становясь бесполезными: лицо искажается, раздуваясь так, что закрывает глаза; руки жертвы остаются без пальцев; нога искажается так, что персонаж начинает ходить с трудом и каждый шаг отдается болью. Помимо этих эффектов уродующее прикосновение причиняет дополнительно 1d8 dam, и оно полностью останавливает жертву на один раунд, в то время, пока уродство обретает форму. Эффект длится только тогда, когда персонаж находится в Кининге, но существует 50% шанс возвращения такого уродства, если жертва снова возвращается в Кининг.

Равенлофт также усилил другие способности баньши. Она может стать невидимой по желанию, хотя ее движение уменьшается вдвое. Днем она может выглядеть, как существо из плоти, хотя все обычные материальные предметы

проходят прямо через нее, не причиняя никакого вреда. В этой форме, ее вопль причиняет паралич, а не смерть (кидается обычный спасбросок). Она может нести физические объекты, используя свою естественную способность к левитации, для того, чтобы взять их в руки.

Только магическое оружие с премией +1 или лучше, могут нанести повреждение баньши. Она полностью иммунна к обаянию, удержанию, замедлению и т.п.

Силы дроу: Все дроу имеют некоторые основные магические силы, которые увеличиваются с опытом. Тристесса также обладает этими способностями, как дроу 11-го уровня. В частности, она может использовать следующие силы, подобные заклинаниям, три раза в день, если не отмечено иначе.

* *Танцующие огни* (Dancing Lights), число источников света, увеличивается на три.

* *Огонь фэйри* (Faerie Fire), область эффекта увеличена на 70 квадратных футов.

* *Темнота*, создаваемый шар темноты имеет диаметр на 14 футов больше, чем обычно. Шар непроницаем для инфразрения и обычного зрения, хотя истинное зрение (*true seeing*) по-прежнему эффективно, также как камни яркости (gems of brightness) и камни наблюдения (gems of seeing). Она может использовать эту силу по желанию.

Баньши может передвигать эффекты от этих трех заклинаний вокруг по желанию (норма движения - 16). Она может изменять области эффектов, так как пожелает. Диапазон для каста и контроля – 111 футов выше нормы.

Подобно жрицы дроу, баньши также имеют следующие силы, которые она может использовать три раза в день:

* *Ясновидение* (Clairvoyance)

* *Обнаружение лжи*

* *Совет* (Suggestion)

* *Рассеяние магии*

Кроме того, по желанию баньши может использовать следующие заклинательноподобные силы:

* *Левитация*

* *Узнать мировоззрение* (ни зло, ни добро не могут быть обнаружены в Равенлофте, только закон, хаос или нейтральность)

* *Обнаружение магии*

Она потеряла все другие заклинания, изученные во время служения своей богини в Араке.

Закрытие Границ: чтобы закрыть границу Кининга, баньши создает стену ветра. Никакое существо не сможет перелететь или пройти через эту стену, и никакая магия не может уменьшить ее силу.

Слабости: Пузырек святой воды причиняет 2d4 dam баньши, если опрокинуто на нее. Рассеяние зла принуждает ее вернуться в свое логово и предотвращает ее от воплей на 1d4 часа. Больше оно не имеет никакого эффекта.

Баньши изгоняется как специальная нежить, но жрецы и паладины получают –4 штраф к таким попыткам. При ярком свете, баньши должна выбросить успешно чек интеллекта с –3 модификатором, чтобы использовать любые из своих заклинательноподобных сил дроу, кроме невидимости.

Желание Тристессы отомстить дроу может быть ее самой большой слабостью из всех.

СИНЯЯ БОРОДА

Во многих реальностях существуют мужчины, которые своим обаянием привлекает доверчивых и впечатлительных молодых девушек в свои объятия. Эти негодяи искушают и соблазняют бесконечную вереницу поклонниц, каждую бросая после того, как натешатся сами. В некоторых народах таких мужчин называют «убийцами леди», подразумевая лишь условную смерть – смерть невинности.

Равенлофт также имеет своего убийцу леди. Однако этот ярлык здесь больше соответствует названию. Ниже вы найдете историю одного такого убийцы, чья борода такая же синяя, как сумерки, и чье сердце такое черное, как бездна.

ВНЕШНОСТЬ

Черты лица Синей Бороды мужественные, но не такие крупногабаритные и грубые, как были в его прежней жизни. Его борода по-прежнему все еще синяя, но она стало намного темней, достигнув темно-синего оттенка такой глубины, что некоторые люди, непривыкшие к мужчинам с синей бородой, могли бы принять ее за бороду черного цвета.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Много сказителей могут рассказать историю о мужчине, прозванным Синей Бородой. Некоторые считают, что они распускают слухи только для того, чтобы держать молодых новобрачных жен послушным их мужьям. Другие, возможно, думают, что они рассказывают о ком-то, чья плоть давно уже разрушилась в прах. Но Синяя Борода и его злодеяния, которые он совершил, не были выдумкой, и при этом даже смерть не убрала его из других миров. Так сделал Равенлофт.

Лорд Синяя Борода не был красивым мужчиной. Скорее, он был по особенному уродлив. Его пухлые черты лица были красные, а его борода, буквально имевшая синий оттенок была омерзительна. Тем не менее, он не был лишен очаровательности, преодолевая свои физические недостатки хорошими манерами и соблазнительным богатством.

Синяя Борода жил в квадратном замке с восьмиугольными башнями в каждом углу. Каждая комната была прекрасно обставлена: позолоченные зеркала, серебреные ручки, высококачественная мебель и привезенные ковры. Лорд был щедр со своими слугами, платя им хорошо и часто отпуская. Фактически он даже требовал, чтобы после наступления сумерек в замке оставалось как можно меньше народу. Он отправлял спать в деревню всех, кроме конюха, управляющего и служанки. Незнакомцу могло бы показаться, что у него есть все. Но у него была одна беда: он не мог сохранить жену.

Первая, как рассказывают, сбежала с бардом. Вторая жена, как утверждает лекарь (позже уехавший из города), умерла во сне. Третья жена просто исчезла. Лорд Синяя Борода призвал всех к ее поиску, но так ее и не смогли найти.

Не будь он так доброжелателен, то большинство людей конечно бы его заподозрили. Некоторые расспрашивали об этих происшествиях, но остальные предпочитали верить в его невезучесть. Конечно же, Синяя Борода убил каждую из этих женщин. В его глазах, он совершенно законно освободил их от подобающих женам обязанностям, поскольку они показали себя не достойными для них.

Прекрасная, невинная девочка по имени Марселла (Marcella) была четвертой женой Синей Бороды. Ей было только пятнадцать. Синяя Борода был очень добр и щедр с нее, часто изумляя ее подарками. Марселла думала, что ей неслыханно повезет, если она станет его женой. Хотя его пристрастия были специфичны, и он был очень упрям, (его практически нельзя было переубедить ни в чем), она, выйдя за него замуж, быстро обнаружила, что если во всем соглашаться с ним, то их союз будет счастливым.

Через месяц после свадьбы, Синяя Борода предупредил, что он покинет замок на несколько недель. Он дал своей молодой жене огромное кольцо с ключами, каждый из которых подходил к одной из комнат в замке. Один из ключей, маленький и золотой, он отделил от всех. Этот ключ, сказал он, открывает маленькую комнату в башне на верхнем этаже. Она может ходить везде, где захочет, входить в любую комнату, в которую пожелает, кроме этой небольшой комнаты. «Это то место, где я храню мои сюрпризы», - сказал он, - «И я ужасно рассержусь, если ты заглянешь туда». Марселла рассмеялась и обещала быть послушной ему.

Однако после того как прошло несколько дней, она оказалась около этой маленькой комнаты, пристально рассматривая дверь. Дважды она вставляла маленький ключик в замок, но, вспоминая слова мужа, не решалась повернуть ключик. Наконец, ее любопытство пересилило ее. Марселла поместила ключик в замок и открыла дверь.

Окна в комнате были закрыты, и сперва она ничего не могла разглядеть. Она вошла внутрь. Густой воздух был наполнен пылью и пах то ли медью, то ли железом, она не могла точно определить. Медленно ее глаза осматривали содержимое комнаты. Пол был весь в пятнах засохшей крови. На стене висели трупы трех женщин, каждая была подвешена на крюк. Их горла были перерезаны.

Марселла ринулась из комнаты, закрывая и запирая дверь за собой. Она прибежала в свою комнату и бухнулась вся в слезах на ковер, задавая себе вопрос, что она должна была делать дальше. Когда она посмотрела на маленький золотой ключик, она увидела, что он покраснел от крови. Она пробовала стереть ее, но пятно не оттиралось. Это был волшебный ключик, который становился красным после того, как его поворачивали в замке маленькой башенной комнаты. Только Синяя Борода мог использовать ключик без этого эффекта, и только он мог оттереть пятно. Дверь открывалась, и судьба Марселлы была окончательно решена.

Синяя Борода вернулся через несколько минут после того, как она открывала дверь, подобно ищейке, взявшей след. Немедленно он потребовал, чтобы жена ему дала кольцо с ключами, и спросил, что произошло с маленьким золотым ключиком. Его жена попробовала сначала списать все на свою рассеянность, заявив, что она потеряла ключик. Синяя Борода оставался спокойным. «Все не так, как кажется», - сказал он чарующим голосом, - «Отдай мне ключ, и я расскажу тебе историю, которая восстановит твое доверие мне. Как я могу причинить боль такой дорогой, любимой жене, которой ты для меня являешься».

Наконец, Марселла отдала ему ключ. Увидев его цвет, он отметил про себя, как жаль будет потерять ее, ведь она была его любимицей. Но, добавил он, неверность нельзя допускать.

«Ты, должно быть, сильно хотела узнать, что находится в этой комнате», - сказала он. Она кивнула головой, не в силах говорить. «Что ж, тогда узнай их, как хотела», – произнес Синяя Борода, - «Ты присоединишься к ним на веки веков».

С этими словами, он схватил ее за руку и потащил к комнате. Она упала в обморок, как только переступила порог. Лорд Синяя Борода перерезал ей горло и повесил ее на крюк, около других своих мертвых жен. Всего лишь вздохнув, он закрыл за собой дверь и запер ее. Ключ снова был чист. Синяя Борода был снова холост.

Неизвестно сколько жен Синей Бороды было убито прежде, чем Равенлофт открыл свои объятья и забрал его. Может восемь, а может и больше. Все они теперь, вместе со своим Лордом, убившим их, обитают в маленьком домейне Синей Бороды, который называется Блаустейн (Blaustein).

ТЕКУЩЕЕ СОСТОЯНИЕ

Равенлофт даровал Синей Бороде многое из того, чего ему не хватало в своей прежней жизни. В течение столетия, его внешность улучшилась. Хотя он еще и не красавец, но больше не уродлив. Полная преданность и повиновение, которые он когда-то требовал, ему предоставилось. Люди в его домейне любят его полностью. Даже его жены, теперь духи, кажется, достигли стандартов, которые были недосягаемы им при жизни.

Изнутри, Синяя Борода мало изменился с тех пор, как стал Лордом. Он окончательный судья и закон, устанавливающий наказание, если он считает, что оно заслужено. Вызывание недовольство Синей Бороды – серьезное нарушение. К сожалению, это сделать очень легко. Синяя Борода часто прикладывает руку к падению своих жертв, искушая их на дела, которые окончательно решают их судьбу.

Убийства Синей Бороды стали более обычным делом, но теперь жертвой редко становится его жена. Многие из юных девушек его народа прелестны, и любая бы приняла предложение Синей Бороды. Однако никто из них не привлекает его, женщины в Блаустейне ввергают Синюю Бороду в безумство.

Если Синяя Борода возжелает любую девушку, родившуюся в его домейне, она принимает вид одной из его мертвых жен. Он видит не прежнюю жену, которая была при жизни; это едва ли его потревожило. Он видит ее мертвой, разлагающейся, всю в крови. Независимо от того, какое отношение к нему настоящей женщины, прежняя форма жены всегда надсмехается над ним. Никто, кто живет в Блаустейне, не может видеть этой трансформации, хотя посетители с соответствующими магическими и психическими способностями могли бы увидеть это.

Несмотря на его «отвращение» к женщинам Блаустейна, Синяя Борода не потерял свое желание жениться. Женщины Блаустейна противны ему, так что он рассчитывает на жертвы из других королевств – несчастных, которые случайно посетили его домейн; смелых, которые прибыли в погоне за приключениями, но уступили его очарованию; глупых, которые соблазнились браком с богатым мужчиной. Его собственный народ пытается найти ему жену

издалека, настолько сильна их верность. Говорят даже, что обаяние Синей Бороды может простираться через Туманы, достигая любой девушки, которая слишком жадна, глупа или тщеславна, чтобы воспротивиться ему.

Его последняя жена, Лорел (Lorel), пришла к нему именно таким способом. Так или иначе, но Синий Борода был способен добраться до нее в другой реальности, возможно, вторгшись в ее сны. Очарованная, она вступила в Туманы Равенлофта. Она оказалась в замке Синей Бороды, не помня о том, что с ней было прежде. Синяя Борода стал ее защитником и наставником, а скоро и мужем. В течение месяца, Лорел, также как и другие жены перед нее, вступила в запретную комнату. И подобно ее предшественницам, она нашла постоянное пристанище внутри нее.

ЗАМОК СИНЕЙ БОРОДЫ

Замок Синей Бороды расположен на вершине холма на краю его деревни, в него ведет извилистая, вся в ухабах, полевая дорога. Замок, как и деревня ниже, полностью находится под контролем Лорда Синяя Борода. Он знает обо всем, что происходит внутри его тяжелых каменных стен.

Это массивная прямоугольная крепость. Четыре восьмиугольных башни расположены по углам. Однако замок не окружает никакая стена. Более того, кажется, он специально был разработан, чтобы допустить осаждающего врага, выбивающего двери тараном, прямо в яму, которая расположена прямо напротив двери и ведет глубоко вниз замкового холма. Дно ямы даже не видно. В мирное время, две тяжелые двери закрывают путь в пропасть. В военное время, двери специально остаются открытыми, открывая бездонную яму.

Лестница, ведущая на основной этаж, находится слева от входа, за тяжелой дубовой дверью. В самый пик сражения, когда нападающие увлечены битвой и не могут развернуться, пол под ними начинает поворачиваться, и они проваливаются в глубину. Те солдаты, которые следовали за ними, понимают опасность и будут избегать входить внутрь, более того, слыша крики своих товарищей далеко внизу, они вполне могли бы отступить в ужасе.

Подземный этаж крепости, подобен таковым большинству замков и отведен под склады. Здесь нет никаких окон, а воздух сырой и прохладный. Основание каждой башни служит в качестве тюремной камеры. В центре подвального уровня края большой ямы. Здесь нет никаких перил, ограждающих от падения в яму. Персонаж, идущий без света, смог бы легко найти свой конец.

Входной уровень к замку расположен между подвальным (складским) уровнем и первым этажом. Первый этаж содержит основные жилые помещения в соответствующей пропорции. В центре большой зал с массивными грубо высеченными столами, предназначенными для пира. Доски пола покрыты заплесневелой соломой, сверху которой насыпана трава, а уже на ней лежат тяжелые ковры. Гобелены, изображающие прекрасные пасторальные сцены, скрывают стены.

Комнаты для замковой стражи расположены к югу от большого зала. Только днем солдаты находятся в замке, и то их здесь только с полдюжины. У них здесь немного работы. В их обязанности входит патрулировать стены между башнями, стоять около двери замка и при случае сбросить кого-нибудь в яму.

Верхний этаж содержит дополнительные жилые комнаты для семейства и гостей замка. В башенных комнатах высокие окна закрыты ставнями, встроенными глубоко в стену. Синяя Борода не пользуется комнатами этого этажа.

Замок такого типа мог бы содержать небольшой корпус солдат, полный штат прислуги, благородную семью и бесчисленных гостей. Сегодня он служит домом только Синей Бороде, его мертвым женам и его гостям. Любая прислуга, которую он содержит, за исключением управляющего, уходит спокойно в деревню, когда приближаются сумерки. Хотя они и преданы Синей Бороде, они отказываются оставаться в его замке на ночь (они считают, что в нем обитают призраки).

Многие из тех, кто спали в доме, слышали женщину в коридоре за пределами их комнат. Она плакала, тихонько стучала в двери и просила о помощи, как будто боялась, что ее подслушают. Но когда они открывали двери, то никого за ними не видели. Немного позже они слышали кокетливый женский смех, как будто она исчезала, уходя по коридору.

Никто из крестьян не обвиняет Синюю Бороду за то, что происходит в Блаустейне. На самом деле, лишь немногие из них могут что-то помнить; Синяя Борода заставляет их многое забывать. Они верят, что во всем виноват замок, поскольку в нем обитает призрак первой жены Синей Бороды. Она не может упокоиться и обижается на любую другую женщину, которая приходит в замок. Народ стремится нанять кого-нибудь, кто, наконец, положит конец этим призрачным посещениям, так чтобы их господин мог бы спокойно жить.

В верхнем этаже замка находится комната, которая вызывает ужас у жен Синей Бороды, также как и комнаты, в которых они раньше жили. Каждая жена имела здесь свою роскошную комнату. Сегодня эти комнаты открываются только, если называется имя прежней ее обитательницы прямо перед дверью. Голоса жен можно услышать за стенами. Каждая из жен, стала призраком (spectre).

Синяя Борода всегда избегает своего замка, когда он может. Даже если он принимает гостей, он может покинуть их, пожелав хорошей ночи, он может отправиться вслед за своими слугами. Всякий раз, когда он остается в замке, а так он должен делать каждые три дня, чтобы спать, он всегда просыпается в комнате, в которой висят его жены. Они обнимают его, нежно прижимаются к нему, ласкают его так, как будто они были бы нежными и верными возлюбленными. В какое-то время ночи, когда он спит, они приносят его в эту комнату. С помощью Темных Сил Равенлофта, призраки (spectres) несут его через коридоры и секретные проходы его замка. Синяя Борода – Лорд своего домейна, но пленник своих мертвых жен и своих собственных преступлений.

Подобно жителям его домейна, мертвые жены Синей Бороды, полностью преданы ему. В смерти, они стали верными созданиями, которыми он ожидал, будут при жизни.

КОНФРОНТАЦИЯ С СИНЕЙ БОРОДОЙ

СИНЯЯ БОРОДА (BLUEBEARD)

Воин, Законно Злой

AC	10 (5)	Str	19

Движение	12	Dex	17
Level/Hit Dice	5	Con	13
HP	30	Int	13
THAC0	15 (12)	Wis	9
Количество атак	1	Cha	8
Damage	1d4 + 3 (серебряный кинжал +3)		
Спецатаки	Нет		
Спецзащита	Иммунитет к иссушению уровней; может обнаружить ложь по желанию		

Магическая Устойчивость – 10%

Боевые способности Синей Бороды ограничены. Днем, он рассчитывает на свой преданный штат прислуги и крестьян своего домейна для защиты. Ночью, призраки его жен могут разгуливать свободно по замку и попробовать защитить его от вреда.

Синяя Борода имеет способность очаровывать (charm), но это не делает его народ фанатично преданным. Они не могут помнить то, что он хочет, чтобы они забыли. Равенлофт предоставил ему эту силу, хотя она действует только на уроженцев Блаустейна.

Земля также предоставила ему способность обнаружить ложь по желанию так, чтобы он мог знать, кто заслуживает его гнева. Это сила действует на любого, кто стоит напротив него.

ЭБОНБАН

Не все порочные лорды Равенлофта живые или когда-то жившие существа. По крайней мере, один из них сделан из холодного металла и еще более холодной тьмы. Сделанный в кузнице самого отвратительного зла, зачарованный меч Эбонбан неоднократно доказывал свое право на домейн в демиплане страха.

ВНЕШНОСТЬ

Физически Эбонбан выглядит как длинный меч с тонким клинком. Его рукоять отлита из одного серебряного куска и самым загадочным образом, кажется, никогда не отбрасывает тень. Отменно сделанный и украшенный орнаментом, эфес Эбонбана не имеет никаких специальных сил или способностей.

Его лезвие сделано из странного, чужеземного металла, который был доставлен на Главный Материальный План из другого измерения. По всей длине на остром лезвии выгравированы порочно выглядящие руны чистейшего зла. Эти руны имеют много сил, все они детализированы ниже; они, кажется, пылают жуткой черной аурой.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Жуткая история, которая связана с происхождением Эбонбана, начинается, что весьма забавно, с рассказа о справедливости и преданности святому делу истины. Столетия назад, жила юная женщина по имени Кэтери Шадоуборн (Kateri Shadowborn). Ее родители были богатыми, но скромными и праведными людьми. Многие их деньги пошли на улучшение жизни всех тех, кто проживал в их землях.

Когда Кэтери превратилась из маленькой девочки в молодую женщину, в своем сердце она ощутила пустоту. Во всех добрых делах, что совершали она и ее предки, чего-то не хватало. К тому времени, когда она достигла совершеннолетия, она уже знала, что ей нужно.

С этого момента она поклялась следовать святым путем паладина. Больше имя Шадоуборн не было связано только с добротой и милосердием, теперь оно стало синонимом с правосудием и святой местью.

За прошедшие голы Кэтери Шадоуборн боролось со злом на каждом участке фронта. Она в одиночку разгоняла орды мародеров и разрушала гнезда зла, угрожавшие благосостоянию ее церкви.

Несмотря на все свое мастерство, Кэтери Шадоуборн была так же уязвима к времени, как и любой смертный. В конечном счете, она была вынуждена отложить святой меч, который служил ей многие годы. В ее занятой жизни у нее не было времени на романы, ухажеров и материнство. Последние годы она планировала мирно дожить в своем наследственном поместье Шадоуборн. Здесь она присматривала за семейным богатством и ассигновала часть своего богатства на благотворительность. После смерти она планировала завещать все свое фамильное имущество церкви. Фамилия Шадоуборн умерла бы вместе с нее, но добро, которое оно бы этим принесла, пережила бы ее еще на несколько десятилетий.

Однако такой спокойный конец жизни воина не мог быть. В свое время, Кэтери нажила себе много врагов. И хотя большинство из тех, кто противостоял ее церкви и ее учению, были уничтожены или наставлены на путь истины, были и другие, которые затаившись, готовили месть.

Одна такая группа, состоявшая из злых жрецов, служивших темному богу, чье имя лучше не произносить вслух, решила, что Леди Шадоуборн должна умереть. Кроме того, в назидание другим, кто противостоит их темным целям, она должна умереть ужасной смертью, смертью, которая разрушит ее превозносимую веру.

В течение нескольких месяцев они подготавливали зловещее магическое оружие: меч, который был назван Эбонбан. Когда последняя темная руна была нанесена на клинок, злое создание из внешних планов было заключено в оружие, ставшее его тюрьмой. Однако к большому удивлению создателей меча, заклинания, которыми они опутали клинок, чтобы контролировать экстрапланарную сущность, оказались на их беду недостаточными. Когда они наложили последний компонент этого мистического зачарования на Эбонбан, они обнаружили, что его сила повернулась против них самих. Сейчас они оказались рабами сущности, которой пытались управлять.

Однако один аспект паутины магических заклинаний, окутавших Эбонбан, преуспел. Хотя меч оказался свободным, он все еще оставался охваченным лютой ненавистью к Леди Шадоуборн и всем ее делам. Оружие быстро приступила к планам ее уничтожения.

Эбонбан устроил так, что его нашел монах из монастыря около поместья Шадоуборн. Как только ничего не подозревающий святой человек коснулся оружия, Эбонбан напал. Подавив своей колоссальной волей монаха, он полностью уничтожил его жизненную силу и занял его тело.

Тело монаха, ставшее просто марионеткой под контролем злого Эбонбана, получило инструкции от меча принести его в Поместье Шадоуборн. Когда монах добрался до Леди Шадоуборн, он объяснил ей, что монахи обнаружили этот меч в монастыре и хотели посоветоваться с ней, что с ним делать дальше. Когда Леди Шадоуборн увидела нечестивое оружие, ее естественная способность чувствовать исходящее зло, предупредило ее о предательстве.

Сражение, которое последовало дальше, было величественным. С каждой унцией веры, которую она смогла призвать, старый паладин отгонял влияние оружия. Снова и снова, оживленный меч пытался управлять Леди Шадоуборн, но всегда ее святой меч изгонял это.

Однако, в конце концов, Эбонбан был слишком силен для нее. Призвав всю силу темного измерения, которое породило его, Эбонбан нанес заключительный колоссальный удар, который разрушил святой меч Леди Шадоуборн.

Когда бушевала битва, Эбонбан не сознавал, что битва привлекла внимание темных сил Равенлофта. С каждой йотой демонической энергии, которую он привлекал из злого плана, в котором он родился, битва все больше увеличивала интерес темных сил. В конце, когда последний удар этого смертельного артефакта взял жизнь Кэтери Шадоуборн, Туманы окружили поместье.

Когда Эбонбан, возбужденный победой, попытался покинуть земли поместья, он обнаружил, что не может это сделать. Всюду, куда бы он ни повернулся, впереди возникала непроходимая каменная стена. Он оказался заключенным в демиплане страха.

ТЕКУЩЕЕ СОСТОЯНИЕ

Эбонбан считает свое пребывание в Равенлофте полностью невыносимым. Он осознает, что его могущество здесь намного больше, чем во внешних землях, но даже это не является утешением ему за потерю своей собственной свободы.

Что интересно, так это то, что Эбонбан так никогда и не осознал, полное значение того, что произошло с ним. Он считает, что оказался узником из-за какой-то ловушки Леди Шадоуборн. Даже если ему предоставить абсолютные доказательства того, что он заключен в тюрьму в специальном демиплане, полном злыми тварями, Эбонбан не поверит в это. Фактически, шанс любого, кто посмеет высказать ему такую информацию, умереть ужасной смертью, сильно повышается.

Помимо собственной ярости от того, что он оказался узником в Равенлофте, Эбонбан обнаружил, что он не преуспел полностью в своей попытке убить Леди Шадоуборн. Паладин, теперь в форме гейста, стал частью своего наследственного поместья, и соответственно домейна Эбонбана.

Эбонбан много раз пытался прогнать Леди Шадоуборн со своей земли, но все его попытки проваливались. Вера и религия, которая вела ее по жизни, когда она была еще паладином, по-прежнему служат ей и после смерти. Пока чистота веры Леди Шадоуборн остается непоколебимой, она остается способной сопротивляться силам Эбонбана.

Временами, когда присутствуют некоторые знаки, а звезды определенным образом расположены на небе, Леди Шадоуборн может достичь кого-нибудь за пределами Равенлофта, непосредственно связанного с нее и привлечь его. Так помимо того, что своим присутствием она постоянно досаждает темному лорду, она еще стремится уничтожить его. И хотя эти попытки ни разу не преуспели, а только подтачивали ее дух, они все же служили напоминанием Эбонбану, что он не абсолютный хозяин всего, что находится в его домейне. Эбонбан уничтожил каждую группу героев, которых леди Шадоуборн смогла призвать в Равенлофт, чтобы сражаться против него. С каждым поражением он чувствует, что вера его врага немного падает.

ЧЕТЫРЕ КЛЮЧА

Леди Шадоуборн узнала, что Эбонбан может быть уничтожен только теми, кто сможет собрать вместе четыре «ключа» и использовать их против злого клинка. Каждый из этих магических компонентов основан на одном из четырех элементов и имеет специальное значение. Например, ключ Земли, является символом металла, из которого Эбонбан был сотворен. Ключ огня представляет зловещее пламя, с помощью которого его тело обрело текущую форму.

Эбонбан не знает даже о том, что существуют эти элементальные компоненты, не говоря уж о том, что он может быть разрушен ими. Так, что вполне возможно, что группа приключенцев, вовлеченная в домейн Леди Шадоуборн, однажды сможет собрать эти ключи и использовать их против Эбонбана. Однако с каждым провалом, сила Эбонбана становится все более сильной, а вера Леди Шадоуборн уменьшается. Если она должна быть освобождена от проклятия вечной битвы с Эбонбаном, то это должно произойти скоро.

ДОМЕЙН

Домейн Эбонбана очень маленький. По сути, он представляет собой ничего больше, чем земли вокруг Поместья Шадоуборн и таинственной каменной стеной по кругу, окружающей дом на расстоянии примерно 100 ярдов. Внутри стен Эбонбан – Лорд. За ее пределами правят Туманы Равенлофта.

Любой, кто выходит к стенам этого домейна, путешествуя через Туманы Равенлофта, обнаруживает, что стена не твердая снаружи. По крайней мере, так кажется сначала. Любой предмет – посох, меч, рука и т.д., которым прикасаются к стене, легко проходит сквозь нее. Однако как только такое происходит, предмет обратно не может быть вытащен. Единственное, что можно сделать, кроме того, чтобы оставить захваченный предмет или персонажа, так это пройти внутрь, сквозь стену. Проход сквозь стену достаточно прост, поскольку нет вообще никакого сопротивления, и любой может свободно войти в домейн.

Однако покинуть Поместье Шадоуборн, не настолько просто. Персонажи, пытающиеся магически пройти сквозь стену, обнаружат, что их заклинания и подобные способности не имеют здесь никакого эффекта. Изнутри стена

твердая и полностью неуязвимая. Перебраться через стену также невозможно, поскольку она, кажется, течет подобно воде под теми, кто пытается забраться на нее. Даже самый умелый из воров не сможет перебраться через нее.

Исследование домейна откроет, что он полностью лишен животной жизни. Растений здесь в изобилии, начиная от одеяла пышной травы в поместье, кончая деревьями растущими по одиночке. Даже грибы и плесень можно найти здесь, но вся фауна вымерла.

В отличие от лордов других домейнов, Эбонбан не может открывать и закрывать границы поместья Шадоуборн по желанию. Таинственная стена, которая окружает дом поместья, охраняет домейн и запертые в нем тайны. Говорят, что никто, кто входит в этот домейн, не может покинуть его живым, пока существует низменный Эбонбан.

КОНФРОНТАЦИЯ С ЭБОНБАНОМ

Хотя Эбонбан такое же разумное создание, как и любой из других лордов Равенлофта, он полностью неорганический, и как следствие его трудно квалифицировать в игровых терминах AD&D. Следующая статистика должна удовлетворить большинство столкновений со смертоносным Эбонбаном.

ЭБОНБАН (EBONBANE)

Артефакт, Хаотично Злой

AC	- 10	Str	нет
Движение	9	Dex	нет
Level/Hit Dice	нет	Con	нет
HP	нет	Int	17
THAC0	10	Wis	17
Количество атак	1	Cha	15
Damage	1d8		
Спецатаки	смотри ниже		
Спецзащита	смотри ниже		

Магическая Устойчивость – нет

Еще до того, как оказался узником Равенлофта, Эбонбан был могущественным и интеллектуальным. Населенный жестоким и хитрым интеллектом своими создателями, он мог общаться телепатически или через речь того, кто держал его. Если им кто-то владеет в бою, то он действует как оружие +4. Однако когда он не в руке воина, он также не беспомощен. Он может перемещаться при помощи врожденной левитации и нападать самостоятельно.

Как это часто происходит, Эбонбан обнаружил, что, его трансформация в дарклорда, сильно увеличила его способности. Подобно всем лордам Равенлофтовских домейнов, Эбонбан – теперь почти неостановимая сила

Руны на лезвии Эбонбана могущественны и нечестивы, их так много, что они действуют как символы (*symbols – заклинание 8-го мажеского круга*) любого типа, как он желает. Он может призывать каждый вид символа, но один раз в день, как некоторую форму защиты против атак тех, кто исследует его домейн.

Как упоминалось выше, Эбонбан - +4 оружие, способный перемещаться и атаковать по желанию с помощью левитации. Кроме того, после того, как он оказался заперт в Равенлофте, Эбонбан приобрел силы меча обезгавливателя (vorpal sword) и языка пламени (flame tongue).

Хотя домейн Эбонбана (Поместье Шадоуборн и окружающие его земли, описанные ниже) маленький, его сила здесь полностью абсолютна. Например, погода вокруг поместья, полностью под его контролем. Он может изменить спокойный весенний день в ледяную бурю. По сути, эта сила распространяется на управление днем и ночью, фазами луны и подобными эффектами. Так, Эбонбан может заставить солнце стоять высоко в небе, как будто полдень продолжается на протяжении нескольких часов, а затем внезапно, оно уходит за горизонт, когда партия приключенцев приближается к самому поместью.

Еще одна, одна из самых опасных сил Эбонбана – способность оживлять клинки. Ни один меч или кинжал не будет в безопасности от злых сил Эбонбана, даже святые мстители (holy avenger) или артефакты, подобные Мечу Каса (Sword of Kas) или могущественному Экскалибуру (Excalibur). По желанию, Эбонбан может оживить любые мечи и кинжалы в своем домейне и заставить их напасть на близлежащих персонажей или существ. Эти клинки атакуют с thac0 = 10 и наносят свое нормальное повреждение с каждым успешным ударом. Магические способности, свойственные оружию, типа меча обезглавливателя (*vorpal blade*) или меча, выпивающего жизнь (*sword of life stealing*), работают как обычно, в то время как те, которые требуют триггера у своего обладателя, как в случае меча Солнечного Клинка (*Sun Blade*), не работают. Эбонбан очень любит оборачивать собственное оружие партии против них самих, но часто сдерживает их смертельное нападение, чтобы продлить свое наслаждение такой резней, как можно дольше.

Эбонбан способен доминировать над теми, кто владеют им в соответствии с обычными правилами для интеллектуального оружия в DMG. Когда он берет контроль над лицом, владеющим им, Эбонбан немедленно уничтожает его дух. Только оболочка остается от когда-то живого тела, которое потерпело поражение в дуэли воли с Эбонбаном. Тело остается живым на протяжении нескольких дней (максимум неделю), а затем просто рушится и умирает. В то время, когда тело живет, оно повинуется приказам Эбонбана, в игровых терминах, действует подобно зомби.

Поскольку он неестественное создание, Эбонбан выживает, выкачивая энергию живых существ, которые входят в его домейн. Из-за этого, не бывает немагического исцеления в окрестностях и в самом поместье Шадоуборн. Естественные восстанавливающие силы, обычно присущие живым существам, выкачиваются этим ужасным мечом, чтобы удовлетворить его темный голод.

ПОМЕСТЬЕ ШАДОУБОРН

Сердце домейна Эбонбан – Поместье Шадоуборн. Это прекрасное здание, выстроенное с любовью поколениями предков Леди Шадоуборн. Она, также как и ее родители, сохранила этот дом в хорошем состоянии, даже в то время как приключения ее уводили далеко.

Поместье – прекрасное готическое здание, с многочисленными шпилями и большими окнами, которые максимально используют естественное освещение. Большой сад отделяет главное здание от склепа, в котором покоятся некоторые предки Леди Шадоуборн.

ХРАМ

Возможно, самое важное место в домейне, который когда-то был поместьем Шадоуборн – храм (смотри 8 на карте). Построенный под бдительным присмотром самой Кэтери Шадоуборн, эта комната является святым местом, освященным божеством, которому она служила.

За годы после своей смерти, Леди Шадоуборн сохранила свою веру, часто посещая храм в своей новой форме гейста. С другой стороны, Эбонбан, никогда не смог преодолеть барьер веры, который защищает эту комнату. Так, это место, подобно слепому пятну для Эбонбана. Пока храм остается святым и вера Леди Шадоуборн сильна, Эбонбан не имеет никакого влияния на все, что происходит здесь. Персонажи, исследующие домейн, обнаружат что этот храм является для них безопасным убежищем, конечно если они не делают ничего такого, что оскверняет храм, позволяя таким образом Эбонбану прорваться сквозь его защитную ауру.

ОПИСАНИЯ К КАРТЕ

Следующие ключи к карте описывают различные комнаты в Поместье Шадоуборн, показывая их так, как они использовались до того, как Равенлофт поглотил поместье. Невозможно судить о том, какие изменения произошли внутри стен поместья, после того, как оно стало сердцем домейна Эбонбана. Ни одно живое существо, рискнувшее проникнуть в этот проклятый дом, не вернулось, чтобы рассказать то, что он обнаружил внутри.

1. Арка. В этом месте в плохую погоду останавливаются экипажи, из которых выходят пассажиры и входят в дом, защищенные от дождя.

2. Фойе. Как и следовало ожидать от богатого семейства, фойе в поместье богато отделано. Оно служит не только для того, чтобы встречать гостей, но и впечатлить их богатством и изысканностью вкуса семейства Шадоуборн.

3. Гардеробная. Эта проходная комната фактически больше, чем просто гардеробная, хотя стойки вдоль стен служат для того, чтобы оставить здесь верхнюю одежду.

4. Приемная. Эта небольшая гостиная использовалась для встреч с теми, кто посещает поместье по делу. Она хорошо обставлена, но вряд ли ее можно назвать шикарной.

5. Кабинет. Эта служебная комната использовалась для дел поместья. Вся разнообразная деятельность регистрировалась и рассматривалась здесь.

6. Галерея. Этот длинный холл отделан рядом окон, выходящих на сад (16). Портреты различных членов семьи, живших в поместье Шадоуборн, расположены на стене напротив окон.

7. Чулан. Этот чулан использовался, прежде всего, для хранения старых документов и записей, которые были слишком важны, чтобы их выбросить, и в то же время они были не нужны для ежедневных дел.

8. Храм. Это место служило для поклонения богу, которому служила Леди Шадоуборн. (Раньше эта комната была отведена под галерею для скульптур и других произведений искусства, которые собирали ее предки). После того, как Эбонбан взял под свой контроль поместье, этот храм стал очень важным местом (как описывалось ранее).

9. Библиотека. Все семейные книги, свитки и подобные материалы хранились здесь. Библиотека служила как неофициальный кабинет и место для исследований. Леди Шадоуборн добавила к коллекции множество томов религиозных писаний.

10. Столовая. Эта витиеватая, отделанная со вкусом столовая, из которой можно свободно пройти в кладовку и кухню.

11. Кладовка. Широкое разнообразие хранящихся продуктов было припасено здесь.

12. Кухня. В этой комнате хранится любой мыслимый вид кухонной утвари.

13. Кладовка. В этой комнате хранились фрукты, овощи и скоропортящиеся продукты.

14. Оранжерея. Многие из Шадоуборнов любили разводить цветы и растения, и это место было сердцем их хобби.

15. Веранда. На этой каменной площадке часто устанавливалась прекрасная мебель, чтобы семья и гости могли отдохнуть, наслаждаясь хорошей погодой на открытом воздухе.

16. Сад. Многие из обитателей этого поместья с удовольствием работали на открытом воздухе в этом месте.

17. Склеп. Предки Леди Шадоуборн захоронены здесь. Когда она умерла, Леди Шадоуборн была последней в своем роду, и по совпадению в склепе осталось одно последнее свободное место для захоронения.

18. Огород. Этот маленький внутренний дворик огражден деревянным забором и обеспечивал кухонный штат работой снаружи.

19. Надворные постройки. Эти два туалета отделены от дома огородом, на что зимой частенько жаловались многие обитатели поместья.

20. Балкон. С этого места прекрасный обзор на земли поместья.

21. Спальня. Эта хорошо обустроенная комната предназначалась для детей.

22. Хозяйская спальня. Лорд или леди поместья спали здесь. Эта комната обставлена прекрасной мебелью, изготовленной с элегантным вкусом.

23. Гостевая спальня. Любой, остающийся на ночь в поместье, располагался бы здесь.

24. Мастерская. Леди Шадоуборн добавила эту комнату к поместью. Она, как говорят, интересовалась изготовлением оружия, и по слухам, сделала свой святой меч в этой комнате.

25. Винный подвал. Богатство семейства Шадоуборн возможно наиболее очевидно, если обратить внимание на качество вина, которое хранится здесь.

ТРИ ВЕДЬМЫ

Эта история о безобразном трио: первая – слизистая морская ведьма, вторая уродливая аннис, третья ужасная зеленая ведьма. Вместе этот выводок правит и мучает Тепест, гористый домейн в центре Ядра Равенлофта.

Нет никакого совпадения в том, что эти три дамочки сообща правят домейном. Когда-то давным-давно, они были сестрами, миловидными юными созданиями с молочно-белой кожей и волосами под цвет меда. Они были дочерьми фермера и его жены. Но девочки стремились получить больше, и они получили намного больше.

ВНЕШНОСТЬ

Как и все ведьмы, эти три сестры могут изменять форму по желанию, принимая любую внешность, которая им нравится. И все же ни одна из них не может доставить им истинное удовольствие, поскольку они всегда видят себя и друг друга такими, как они есть на самом деле: отвратительными, ужасные, костлявыми, горбатыми старухами с морщинистой, мешковатой кожей, кривыми носами, острыми черными зубами и многочисленными бородавками. Когда-то красивые, гордящиеся собой, они теперь замучены своей внешностью.

Летиция, старшая из сестер, стала морской ведьмой, самой отвратительной из них. Четыре фута высотой, она самая маленькая из них. У нее желтая кожа с открытыми язвами, из которых сочится беловатая жидкость. Ее лицо искажено выступающими костями, у нее красные глаза с большими, черными зрачками. Ее волосы похожи на длинные, мягкие морские водоросли, скрывающие ее тело. Ее слезы - желто-зеленые.

Лавида, средняя сестра, стала аннис. Подобно ее чудовищным сородичам в других мирах, она крупная и физически мощная. Восемь футов ростом (даже когда она сутулится), она возвышается над своими сестрами. У нее лоснящаяся, пятнистая, сине-черная кожа. Она утешает себя тем, что это напоминает ей мягкие плывущие облака по ночному небу. Но кожа совсем не мягкая, она тверда, как железо. Там где раньше у нее были изящные изгибы, подчеркивающие женственность, теперь свисает мешковатая плоть. Кожа свисает с ее рук и бедер. У нее большие, черные, острые зубы. Они слишком большие для ее рта, и он всегда открыт, выпуская блестящие нити слюней. Ее синие руки снабжены острыми, как бритва, когтями, такими же, как у стервятника. Ее слезы – черные.

Лоринда, самая молодая из сестер, стала зеленой ведьмой. Ее рост пять футов. У нее зеленовато-коричневая, как у жабы кожа. И хотя она выглядит мясистой, она такая же твердая, как кора деревьев. У нее длинные, черные, сальные волосы. Ее глаза с темными зрачками, как у рептилий, блестят оранжевым светом. У нее длинные, тонкие пальцы с острыми, твердыми, как камень, когтями черного как уголь цвета. Слезы Лоринды – красные.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Руделла Миндефиск, жена бедного фермера, жила на бесплодном участке земли вместе со своим мужем и двумя сыновьями. Она была одинокой женщиной. Ее мужчины были как настоящие огры, грубые и угрюмые. Они целые дни проводили, охотясь или обрабатывая поля, оставляя Руделлу одну. Самая ближняя ферма была в двух днях пути по дороге. Иногда путешественник, в поисках крова, посещал дом Миндефисков, но такие визиты едва доставляли Руделле приятную компанию.

С каждым прожившим годом, Руделла все больше хотела дочерей. Муж Руделлы не разделял ее желания, думая, что девочки будут обузой на его бедной ферме. Но Руделла настаивала на этом до тех пор, пока он не запретил ей даже думать об этом, заявив, что он скорее не будет спать с ней на супружеской кровати, чем позволит произойти такому ужасу. И он поступил так.

Руделла больше ничего не говорила о своем желании иметь дочерей, но она не забыла об этом. Когда день закончил свой путь, и ночные тени вползли в дом, она одна сидела около тлеющих углей. В то время, пока ее муж и сыновья спали, она умоляла фей (поскольку она верила в них) принести ей дочь, кого она поклялась любить больше своей собственной жизни. Она повторяла эту клятву на протяжении трех ночей, прежде чем утратила надежду.

Мольбы Руделлы не прошли незамеченными. В течение недели перед входной дверью появилась большая корзина, в которой лежали три маленькие девочки, старшей не было и трех лет. Руделла взяла их. Ее муж был рассержен. Он проревел, что они могут оставаться в доме, только если они не будут для него обузой; в противном случае он выбросит их вместе с Руделлой.

Девочки были хилыми и болезненными сначала, но благодаря заботам Руделлы, они расцвели. К сожалению, такого не скажешь о самой Руделле. В то время как ее дочери становились все более крепкими и здоровыми, она чахла, поскольку ей приходилось в три раза больше работать, чтобы содержать домашнее хозяйство. Она умерла через два года.

Холгер, муж Руделлы, немедленно принялся искать способ избавиться от девочек. Он отнес их в лес и оставил на съедение волкам. Но девочки нашли дорогу домой. Затем он завязал их в мешок и бросил его в реку. Однако, они снова смогли вернуться. После этого он отказался от всех мыслей уничтожить их, боясь прогневить богов и фей, которые должно быть помогали девочкам.

В то время, Холгер пришел к выводу, чтобы принять их, хотя он никогда их не любил. По его мнению, они были причиной смерти его жены и могли хоть немного заменить ее на ферме. Он не требовал от них ничего большего кроме уборки дома, дойки коров и простого приготовления еды. Их братья относились к ним так же.

Большую часть времени девочки проводили вместе, и это удовлетворяло их. Когда мужчины уходили работать в поле, они занимались хозяйственными работами и добывали себе скудную пищу (они не ели вместе с остальными). Позже, они начали строить планы. И они придумали. Они планировали, что когда-нибудь покинут ферму и достигнут лучшей, более роскошной жизни. Что и началось, поскольку их мечты стали темными, сердечными желаниями.

Как они могли достать золото? Ответ пришел, когда незнакомый путник постучал в дверь фермы во время дождливого вечера. Девочки знали, что у мужчины есть кошелек, потому что он дал их отцу золотую монету в обмен на кров в конюшне и кусок еды.

Фермер и его сыновья стали рано утром и отправились в поле. Скоро после этого, путник пришел на кухню, чтобы позавтракать. Девочкам было только 13, но они уже вели себя как закоренелые преступницы. Пока Лавида отвлекала путешественника, две ее сестры напали на него. Летиция ударила его топором между лопаток, а Лоринда перерезала ему горло серпом. Девочки обыскали карманы мертвеца и обнаружили несколько золотых монет. Добыча была скудной, но они приобрели первый опыт.

Захоронение их жертвы требовало физической работы, но ни одна из юных девиц не была предрасположена к рытью могилы. Они избрали другой способ скрыть концы: приготовить его на обед и скормить отцу и братьям. Они никогда так напряженно не работали, как в тот день. Чтобы избавиться от лошади мужчины, они положили шип под седло, и животное галопом умчалось прочь.

С каждым следующим путником девочки проделывали то же самое. После трех лет и шести убийств, они все же накопили кое-какое благосостояние. Каждая из них, самостоятельно решила, что вместо убийства следующего мужчины, она соблазнит его и убедит в том, чтобы он забрал ее с фермы до того, как другим представится шанс убить его. Каждая из них мало хотела связывать себя с ним, но думала, что лучшие возможности представятся ей в более густонаселенной области.

Вскоре, когда Туманы нависли над землей, прибыла новая жертва – жулик и щеголь. Каждая из девочек, попробовала в свою очередь, соблазнить его своей любовью. Полностью насладившись их маленьким заговором и юными прелестями, он не имел никакого желания забрать любую из них с фермы. В присутствии остальных он одинаково ровно относился ко всем, никого не выделяя.

Каждая девушка была слишком ревнива, чтобы позволить ему выбрать ее сестру, а не ее саму. Когда Лоринда развлекала его в амбаре, Лавида подсматривала за нее. Летиция же шпионила за обоими. Разгневавшись, каждая из сестер, поклялась скорее убить мужчину, чем позволить другой завладеть им. Так они и сделали. Когда последний удар был нанесен, мужчина и ферма испарились. Девочки стали ведьмами, обнаружив себя голодными, уродливыми существами в покрытых туманом горах Тепеста.

ТЕКУЩЕЕ СОСТОЯНИЕ

Ведьмы оказались в ловушке в Тепесте на протяжении менее 50-ти лет. Они ведут себя осторожно, охотясь на путешественников из других домейнов, и соблазняют свою жертву в уединение, прежде чем напасть на нее. Народ Тепеста простой, и они знают о ведьмах лишь через сказки и легенды, которые они рассказывают своим детям, чтобы предотвратить их возможности заблудиться или неповиновения.

Гоблины, которые являются чумой этого домейна, являются более непосредственной и видимой угрозой, хотя даже про них жители Тепеста мало знают, называя их «маленькими бестиями». Большинство исчезновений приписывается им. По легендам ведьм подозревают в поедании гоблинов (что ведьмы и в самом деле делают), некоторые жители рассматривают выводок ведьм как благожелательную силу, которая не опасна, если с ней не сталкиваться и не пересекать им дорогу.

На самом деле это далеко не так. Подобно всем ведьмам, сестры жаждут для плоти. Еще больше они жаждут страданий своих жертв. Они мастера каннибальной кухни, тщательно подбирающие свою еду, предпочитая самого смелого, самого откормленного рыцаря большинству других. Также они с удовольствием полакомятся юной прекрасной невестой. Ведьмы ненавидят тех, кто добр, презирают тех, кто красив и привлекателен, и ревнует любого, кто счастлив и любим. Поскольку такие вещи для ведьм недосягаемы, они обрушиваются на тех, кто это имеет.

Уловки ведьм. Тщеславие и жажда поклонников приводят ко многим темным интригам. Как известно, в облике женщин, ведьмы не раз соблазняли молодых пастухов в свое логово. Там они запирали их, чаще всего в силовую клетку (forcecage). «Если бы вы только смогли полюбить нас. Тогда бы мы освободили вас», - говорили они своим жертвам, открывая свои отвратительные прелести. Иногда они утверждают, что истинная любовь снимет с них проклятие, и они снова станут добрыми, хорошими и красивыми. Конечно же, они никогда не стали бы добрыми и хорошими, и их проклятие никогда не будет снято. Кроме того, у них нет никаких намерений освобождать любую из своих жертв. Только если жертва умна и изворотлива, и сможет обмануть их каким-нибудь хитроумным способом, лишь тогда она может надеяться на побег.

Ревность и злоба к молодым возлюбленным приводит к другой любимой уловке сестер. Когда ведьма узнает про особенно красивую молодую женщину в Тепесте, она может попытаться занять ее место. Юная будущая невеста – привилегированная для них жертва, потому что ведьма может насладиться любовью жениха прежде, чем раскроет себя. Если он будет не в состоянии по-прежнему любить ее (что практически всегда происходит), она сжирает его.

Летиция, аннис, больше всего любит эту специфическую уловку. Чтобы провернуть это дело, она похищает молодую женщину. Ее сестры держат жертву заложницей в подвале, оставаясь с Летицией в телепатическом контакте. Хотя это и требует от них воздержания, они не убивают девушку сразу. Их работа состоит в том, чтобы расспрашивать ее. Она обеспечивает их информацией, которая помогает ведьме, выдающей себя за нее, вести себя более убедительно.

В своей прежней жизни ведьмы убивали весьма быстро, теперь их привычки изменились. Когда позволяют место и время, они подразнивают жертву, растягивая и смакуя удовольствие. Вместо простого удара дубинкой, они будут нежно прикасаться к плоти (как рассказывала одна из жертв). Вместо того чтобы просто распотрошить жертву, они будут делать маленькие надрезы, выпуская кровь помаленьку. Как это не может казаться жертве ужасным, это может сыграть ей на руку. Чем больше ведьмы продлевают его или ее смерть, тем лучшую возможность сбежать имеет жертва.

Дочери Тьмы. Так же, как и ведьмы в других землях, эти три сестры могут рожать детей, в результате своих связей с людьми. Однако Равенлофт уменьшил изобилие ведьм. Каждая может родить не более одного ребенка в

десятилетие, под светом полной луны. Все потомство – девочки. Первоначально дети выглядят нормальными, красивыми и полностью человеческими.

Ведьма, которая выносила ребенка, как говорят, имеет материнские инстинкты, и она будет отчаянно сражаться, чтобы защитить своего новорожденного от посторонних. Однако ее сестры редко разделяют эти инстинкты. Новорожденные дети для них деликатес, возможно, многие из этих ведьминых детей были съедены. Оставшееся потомство могло стать жертвой гоблинов или волков. Все же ходят слухи, что некоторые из них выжили и, в конечном счете, стали ведьмами.

Одна из этих ведьм скрывается в Озере Кронов. Она принимает форму морской змеи, которая ежегодно всплывает в закрытой туманом воде, пожирая одного или двух рыбаков. Другая ведьма, по слухам, когда-то жила в доме неподалеку от городка Келли. Она имела двух маленьких детей в своей власти, но была не особенно удачлива. После того, как она откормила их, пленники смогли затолкнуть ее в духовку.

В других мирах, мудрецы утверждают, что любая из ведьм может подменить своего собственного будущего ребенка ребенком человеческой женщины, которая спит. После рождения человеческая мать может быть убита ведьминым ребенком, которого выносила. Даже в Тепесте, эта ужасная история не была никогда доказана. Хотя вполне вероятно, что Тепестианская ведьма подменила бы своего новорожденного ребенка человеческим младенцем, возможно даже потому, чтобы спасти свое маленькое создание от своих сестер. (Они были бы весьма довольны съесть и подмену). Вообразите ужас Тепестианской матери, наблюдающей как ее красивая девочка вырастает, становясь уродливым, плотоядным ужасом, который бы без тени смущения сожрал бы свое собственное «семейство».

Компаньоны. В отличие от других ведьм, Тепестианский выводок не охраняется гигантами, и никак не связан с ограми. Эти ведьмы живут одни.

ДОМЕЙН

Тепест расположен в сердце Ядра Равенлофта, в Балинокских горах. Домейн шириной не более 40-ка миль, но он покрыт густыми, разросшимися лесами с альпийскими пастбищами на высокогорье.

Только две дороги пересекают Балинок. Тиморианская дорога, которая петляет по Тепесту, является одной из них. Это жизненно важный путь для гоблинов и ведьм, приносящий постоянный приток свежей крови. Крутые утесы возвышаются над дорогой местами, в то время как темный лес прижимается к краю дороги в других местах, создавая тени в которых твари, любящие темноту, могут скрыться. В большинстве мест, дорога не более чем колея одного широкого фургона. Караван, двигающийся вверх на подъем, может столкнуться с другим, спускающимся с холма, и ширины дороги не хватит, чтобы разъехаться.

Дом. Ведьмы обитают в большом, но просто побеленном доме в лесу. Крутая крыша сделана из соломы. Внутри две комнаты и большой камин в центре. Котел висит над углями, которые всегда пышут жаром. Содержимое его кипит и пузырится. Согласно легендам, этот котел может быть на самом деле порталом в любой другой домейн Равенлофта.

Люк под грязным овчинным ковриком ведет к ближайшей пещере. Сувениры, оставшиеся от прошлых жертв, заполняют пещеру: свитки, магические предметы и оружие (в большинстве обычное), доспехи, одежда и т.д. Кожа жертв прикреплена к стене.

КОНФРОНТАЦИЯ С ВЕДЬМАМИ

Сестры имеют зверский аппетит, но они едят больше для удовольствия, чем чтобы прожить. Каждая ведьма может сожрать противника человеческого размера всего лишь за 10 минут (десять раундов). Их длинные, тонкие пальцы оканчиваются стальными когтями, которыми они могут снять шкуру с оленя в течение нескольких секунд. Кроме того, ведьмы обладают исключительной силой. Каждая из них имеет Силу 18/51 или лучше, которая позволяет им раздавить одной рукой гоблина, как зрелый банан.

Кривоногие и горбатые ведьмы выглядят так, как будто страдают артритом, если уж не калеками. По правде, говоря, они исключительно быстры. На своих кривых ногах, вперевалку и волоча ноги, они могут развить скорость как самец оленя в самом расцвете сил (18). Также они могут легко перепрыгивать по камням, лазить на деревья и подниматься на утесы.

Каждая ведьма может подражать голосу любого создания, хотя после двух раундов такого подражания, существует 35% шанс, что она странно захихикает. Также каждая сестра имеет естественную способность изменять свой размер и внешность по желанию. Это действует как заклинание 9-го мажеского круга *shape change* (а не менее сильное заклинание *change self*). Это наиболее часто используемая способность этой группой, поскольку она позволяет им обманывать, что очень нравится делать ведьмам.

По прихоти, любая из этих ведьм может сыграть прекрасную девицу, попавшую в беду, особенно на Тиморианской дороге. Когда слабый или одинокий противник приходит на помощь, ведьма раскрывает себя и нападает. Эта небольшая уловка служит им как развлечением, так и источником пищи. Однако ведьмы далеко не глупы, и не будут раскрывать себя перед сильным или опасным противником. Вместо этого, они могут рассматривать ситуацию, как испытание, используя маскировку, чтобы соблазнить противников (или одного из них) и предстать перед ним в наиболее выгодной для них, частной обстановке.

Все ведьмы уродливые, но эти три сестры особенно. Когда они открывают свою истинную природу своей жертве, та должна бросить чек ужаса. Если чек ужаса проходит, то дальше должен следовать чек страха.

Использование заклинаний. Также как и все выводки ведьм, сестры могут использовать следующие заклинания, сообща, как группа: *curse, polymorph other, animate dead, dream, control weather, veil, forcecage, vision, mindblank.*Они могут использовать эти заклинания два раза в день (удвоенная обычная норма) и заклинания действуют так, как будто были зачитаны заклинателем 9-го уровня.

Равенлофт предоставил сестрам другую необычную премию: они могут использовать эти заклинания независимо от того, где находится каждая из ведьм в пределах домейна. (В других выводках ведьмы должны находиться на расстоянии 10-ти футов друг от друга).

Кроме того, каждая сестра может использовать следующие заклинания по желанию, один раз в раунд: *fog cloud, audible glamer, invisibility, pass without trace, speak with monsters, weakness*. (В других землях эта вторая группа заклинаний обычно забронирована для одной из ведьм: аннис или зеленой ведьмы).

Телепатия: Сестры имеют большинство одинаковых способностей, потому что они сильно похожи в своих мыслях. Фактически, когда ведьмы хотят сделать так, они общаются друг с другом телепатически. Для этого им не служит препятствием ни дальнее расстояние, ни каменная стена, ни что-либо другое. По отдельности, каждая из ведьм опасна, но три головы вместе будут смертоносны. Однако сестры не могут читать мысли любого другого персонажа, только друг друга. Две (или даже если все три) общающиеся таким способом должны сами пожелать принять участие в этой телепатической беседе. В бою ведьма не может общаться телепатически, если она занята каким-либо другим действием, типа использования заклинания (что происходит редко в бою) или разрывания своими когтями.

Специальные Способности. В отличие от других представителей их вида, сестры отличаются друг от друга, главным образом внешностью. Они разделяют большинство заклинаний и способностей, обычно используемых только одной из трех разновидностей ведьм. Однако есть несколько исключений.

* Летиция, морская ведьма, может бросать смертельный взгляд (*deadly glance*) до трех раз за день. Она может выбрать свою жертву, которая должна находится в пределах 30-ти футов от нее. Только успешный спасбросок от яда может противостоять эффектам этого взгляда. Если жертва проваливает этот спасбросок, существует 25% шанс, что она умрет от явного ужаса. В противном случае, то есть с 75% вероятностью, она станет парализованным в течение трех дней, или меньше, если Летиция решит ее съесть прежде.

* Лавида, аннис. Может чувствовать человеческую плоть на расстоянии полумили, или мили, если ветер благоприятствует. Если она была рядом с лицом, чей запах, она чувствует, то она может идентифицировать это лицо по запаху. Кроме того, она имеет острый слух. По этим причинам, ее никогда нельзя застать врасплох (в отличие от остальных аннис). Когда ожидаются проблемы, Лавида всегда стоит на страже.

Она также очень хороша в ближнем бою. Если она делает успешно все три атаки в одном раунде, то она схватывает противника. Затем она разрывает его когтями и с аппетитом его поедает. Как только ей удается схватить противника в объятия, все следующие атаки проходят автоматически.

* Лоринда. Зеленая ведьма, может двигаться по лесу в абсолютной тишине. Кроме того, если она нападает на жертву в лесу, то они получают штраф –5 к своим броскам неожиданности. Она – разведчик своей группы.

Тактика. Ведьмы не охотно принимают участие в бою, если чувствуют, что обстоятельства складываются против них. Вместо этого, они используют заклинания и хитрость, чтобы их жертвы оказались в более уязвимом положении. Когда происходит прямой бой, они будут использовать любое оружие, доступное им, включая колуны и топоры, если необходимо. Со своей исключительной силой, они получают +3 премию к броскам атаки и +7 к повреждениям.

Магические предметы. Сестры создают специальные магические камни, называемые ведьмиными глазами (*hag eyes*). Эти камни кажутся, имеют небольшую ценность (20 золотых монет или меньше), но через них ведьмы могут видеть все, что находится в точке, где находится этот камень. Так они могут разместить эти камни куда-нибудь, например, в брошку, которую дарят в подарок уезжающему человеку, или просто подбрасываю его в середину дома. Разрушение ведьминого глаза в присутствии ведьм наносит 1d10 dam каждому члену этого выводка, и одна из трех ведьм потеряет свое обычное зрение (не инфразрение) на один день.

Если камень драгоценный и имеет более высокую стоимость, то ведьмы могут создать улучшенный ведьмин глаз (*improved hag eye*). Такие камни позволяют ведьмам использовать заклинания против любого, кого видят через этот глаз, глаз служит как проводник для их магии. Если любой берет в руки один из этих драгоценных камней, через 1d10 оборотов он станет уродливым и будет выглядеть как ведьма. Его нос раздувается, его кожа покрывается волдырями и сочится и т.д. НПС, вероятно, будут подозревать, что он болен заразной болезнью и будут избегать его «подобно чумному». Уродство постепенно исчезает после того, как пострадавший покинет Тепест.

Слабости. Сестры имеют лишь несколько слабостей. Уродство – одно из них. Когда они смотрятся в зеркало, даже, когда они находятся в какой-нибудь другой, по всей видимости, прекрасной форме, зеркало трескается. Ведьмы терпеть не могут яркий солнечный свет, поскольку при нем они не могут использовать свою способность к изменению формы. Кроме того, прямые солнечные лучи болезненны для них, хотя они только наносят 1 dam в оборот. По этой причине, ведьмы обычно появляются в конце полудня и ночью.

Сестры высокомерны, и подобно многим лордам, недооценивают интеллект противника. Возможно, это является причиной, почему они получают удовольствие от состязаний в загадках. Они редко сопротивляются вызову поучаствовать в таком состязании. Если жертва выкрикивает умную загадку, прежде чем ведьма нападает, существует превосходный шанс, что ведьма сделает паузу, отважится ответить, и задаст своему противнику другую загадку. Теоретически это может продолжаться, пока противник неправильно ответит (и будет съеден).

Ведьмы могут задать любую загадку, но они имеют три любимых: 1) Кто ходит на четырех ногах, пока маленький, на двух, когда взрослеет и на трех в старости? (Человек; третья нога - трость); 2) Небесное зеркало полуночной души, временами половина, но всегда целая. (Луна); 3) У меня нет ни братьев, ни сестер, но все же, отец мужчины – сын моего отца. (Это сам загадывающий, единственный ребенок с сыном).

Когда ведьме в ответ задают загадку, она редко предлагает ответ, если не уверена в его правильности, вместо этого она отрешается от всего, обдумывая ответ. Она может предложить неправильный ответ, но она никогда на этом не остановится и состязание продолжается пока она не ошибется еще несколько раз, после чего становится рассерженной. (Загадки, слишком трудные, могут быть такими же опасными, как и отсутствие их). Если противник умен и удачен, то состязание может продолжаться до восхода солнца, после чего ведьма убирается подальше, чтобы избежать света.

Для незнакомца или нового противника, существует 75% шанс того, что произойдет соревнование в загадках. Но если ведьма знает жертву, и была раздражена ею раньше, то вероятность этого состязания гораздо меньше. Даже если ведьма соглашается, то она все равно ее съест, так или иначе.

Уничтожение Ведьм: Тепестские ведьмы будут казаться мертвыми, если их хиты уменьшены до 0. Однако если хоть одна сестра выживает, она имеет превосходный шанс восстановить других. Поместив любой клочок или частицу с тела своих сестер в их котел регенерации (cauldron of regeneration) в смеси с другими отвратительными, склизкими ингредиентами, ведьма может воссоздать своих потерянных сестер в течение дня. Специальный котел расположен в лесу, неподалеку от домика ведьм.

Если ведьма не сможет быть воссоздана таким образом, то вероятно одна из ее детей займет ее место.

ЛЕТИЦИЯ (LETICIA)

Морская Ведьма (Sea Hag)

AC	2	Str	19
Движение	18, Sw 15	Dex	16
Level/Hit Dice	5	Con	17
HP	39	Int	12
THAC0	15	Wis	13
Количество атак	2	Cha	3
Damage	1d4+6/2d4+2		
Спецатаки	смотри текст		
Спецзащита	смотри текст		

Магическая Устойчивость – 50%

ЛАВИДА (LAVEEDA)

Аннис (Annis)

AC	0	Str	19
Движение	18	Dex	16
Level/Hit Dice	7+7	Con	17
HP	78	Int	14
THAC0	13	Wis	15
Количество атак	3	Cha	3
Damage	1d8+8/1d8+8/2d4+1		
Спецатаки	смотри текст		
Спецзащита	смотри текст		

Магическая Устойчивость – 20%

ЛОРИНДА (LORINDA)

Зеленая Ведьма (Greenhag)

AC	-2	Str	18/51
Движение	18, Sw 12	Dex	16
Level/Hit Dice	9	Con	16
HP	81	Int	14
THAC0	11	Wis	18
Количество атак	2	Cha	3
Damage	1d2+6/1d2+6		
Спецатаки	смотри текст		
Спецзащита	смотри текст		

Магическая Устойчивость – 35%

БЕЗГОЛОВЫЙ ВСАДНИК

От Аери до Канторы никто ни в безопасности от Безголового Всадника. Когда луна принимает форму серпа Смерти, он мчится по дорогам Ядра Равенлофта и ищет того, чьи шаги призвали его. Ищет для того, чтобы казнить.

Нет никакой возможности избежать его преследования. С грохотом выскакивая из темноты, Всадник настигает даже самого быстрого бегуна и покидает жертву, истекающую кровью. Одно сердце прекращает биться, но его прежний ритм отдается в дроби копыт Безголового Всадника, кто снова исчезает в ночи.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Почти каждый домейн, который посещает Безголовый Всадник, имеет свою историю о его происхождении. В Фальковнии, некоторые рассказывают, что этот человек был жертвой людей Дракова, незаслуженно казненной. В Баровии говорят, что он сам, собственноручно отрезал себе голову, чтобы не стать жертвой одного из помощников Страда, который позже отдал его голову Страду.

Люди в Борке имеют наиболее определенную историю, которая как они утверждают, наиболее правдива. Боркийцы говорят, что всадник был когда-то бардом, который на свою беду повстречал Ивану Борици, Лорда Борки. Ивана пригласила его в свои частные бани (предложение от которого он не мог отказаться). К сожалению, она была не в настроении, а он не смог развлечь ее. Вдохновленная видом серповидной формы луны, она казнила его, продолжив свое купание в ванне его крови.

Безголовое тело, как повествует история, было сброшено в реку около Левкареста. (Что Ивана сделала с головой, никто не знает). Труп поплыл вниз по течению, пока не приблизился к дороге в Старбен. Здесь под мостом он и

остановился. Ночью, когда луна снова имела серповидную форму, тело воскресло. Темные силы Равенлофта снабдили его конем-фантомом и лезвием в форме серпа. С этого времени, Всадник отправился в путь, отсекая головы неудачным путешественникам.

ДОМЕЙН

Любая дорога в Равенлофте может стать домейном Безголового Всадника. Равенлофт просто накладывает его дорогу на другую. (Ходят слухи, что он даже появляется в других реальностях, типа Ансалона /Ansalon/). Подобно другим лордам, Всадник заключен в тюрьму в своем домейне, он никогда не может покинуть дорогу. Равенлофт предоставил ему свободу появляться внутри границ других домейнов, но в свою очередь Темные Силы его строго ограничили. Его существование – монотонный путь, больше он не может ничего делать.

Когда и как появляется домейн Всадника остается тайной, хотя это почти всегда происходит в то время, когда луна принимает форму серпа. Он может ударить в любом месте, но наиболее часто, он нападает на одинокой дороге на маленькую группу или даже возможно только на одну единственную несчастную жертву. Одиночка вряд ли переживет этот террор, но некоторые, путешествующие группой, выжили, чтобы рассказать эту историю.

КОНФРОНТАЦИЯ С ВСАДНИКОМ

БЕЗГОЛОВЫЙ ВСАДНИК (HEADLESS HORSEMAN)

Безголовый всадник, Хаотично Злой

AC	0	Str	18/100
Движение	24	Dex	17
Level/Hit Dice	8	Con	17
HP	40	Int	9
THAC0	13	Wis	9
Количество атак	3	Cha	5
Damage	1d4 + 7		
Спецатаки	Серп		
Спецзащита	Иммунитет к заклинаниям; смотри текст		

Магическая Устойчивость – 100%

Прежде, чем всадник прибывает, ночь становится еще чернее. Облака затеняют луну, оставляя только тонкий синий ореол, просвечивающий сквозь них. Туман покрывает землю. Затем слабый грохот раздается позади них, подобно буре, обрушивающейся на район, из которого вышли путешественники.

Грохот усиливается, как будто кавалерия приближается в неистовом темпе. Весь этот звук производит только один наездник. При приближении, звук исчезает, поскольку всадник вздымается над туманом и отталкивается от него. Появляется лишь один конь, это большая черная лошадь, чьи копыта вспыхивают огнем, когда ударяют о землю. У лошади дикие белые глаза, большие ноздри из черного эбонита вспыхивают и выпускают струю дыма. Губы, оттянутые назад уздой, обнажают зубы, создавая впечатление дикой усмешки.

Наездник – крупный мужчина, одетый в серебряное и черное. Его темный, с высоким воротником плащ развевается за ним. Черные эбонитовые сапоги блестят; шпоры и стремена сделаны из блестящего серебра. Левая рука крепко сжимает узду. Правая рука, поднятая кверху, несет огромный сверкающий серп.

У всадника нет головы. Он стремительно несется, вращая свое лезвие, подобно маятнику – раз, два, три и головы жертв отпадают от тел. Обезглавливание – его цель, но если постараться, то его нападение может кончиться менее серьезной раной. Если он промахивается на 1-цу, то его нападение скальпирует голову или делает ужасный надрез на горле (1d10 dam), если промахивается на 2, то удар по голове (1d6 dam, или если голова защищена шлемом 1d4 dam); если на 3, то порез лица (1d4 dam). Если он промахивается на 4 или больше, то серп безопасно просвистывает во мраке.

Ничто не может уменьшить скорость всадника. Он иммунен к удержанию, замедлению, очарованию и т.д. Его нельзя изгнать. Так же быстро, как и появился, он исчезает во мраке. За ним, там, где сталь нашла цель, лишь остается лежать дергающийся труп с головой около него.

Некоторое время еще слышен звук. Ночь заглушает все, кроме быстрого дыхания и ударов сердца тех, кто остался жив. Однако отсрочка не долго длится. В мгновение тишина снова нарушена. Всадник имеет свиту.

ПЕРВЫЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛИ

Приближается толпа, по крайней мере, так кажется, они идут из Туманов, которые принесли всадника. Сперва персонажи не могут их видеть, только слышат хихиканье и истеричный смех. Скоро путешественники обнаруживают, что это совсем не обычная толпа. Это почти дюжина голов (1d6+6), подпрыгивающих, плывущих и катящихся по дороге, направляющихся этим путем. Путешественникам открываются их смеющиеся гримасы, окровавленные шеи и грязные, спутанные волосы. Они – то, что произошло с жертвами всадника. В отличие от всадника, отрезанные головы намереваются остановиться и насладиться своим нападением.

Головы в неистовстве бросаются на незадачливые жертвы, бодают их лбами, вцепляются зубами. Когда им открывается нежный кусочек плоти, они бросаются на него, особенно к шее, щекам или губам (1 dam в раунд, автоматически после первого успешного попадания). Зубы крепко захватывают плоть жертвы, и если отрезанную голову оторвать от жертвы, то вместе с нее отрывается плоть и одежда (при этом жертва теряет 1 d3+1 хитов). Ничто за исключением уничтожения не может поколебать этих глумливых, кровожадных тварей; никакая мораль к ним не применяется. Однако после 6-ти раундов боя, эти насмехающиеся головы отбывают. (Они сражаются, по крайней мере, 3 раунда, и существует 50% шанс, что они останутся еще на 3 раунда). Головы исчезают в Туманах, вслед за Всадником. Снова лишь темнота и тишина остаются на дороге.

Головы (2-20): Int Low; AC 3; MV Fl 24 (B); HD 2+2; hp 10; THAC0 19; #AT 1; Dmg специальное; MR Nil; SZ T; ML Nil; XP 65; AL CE

ПОСЛЕДНИЕ СОПРОВОЖДАЮЩИЕ

Тишина (и безопасность) на дороге Всадника всегда мимолетна. Третья волна появляется из серого покрова, оттуда, откуда прибыли первые ужасы. Это еще одна толпа, хотя очевидно, что она меньше, чем предыдущая. Сначала, лишь шипящие и стонущие звуки доносятся из Туманов. Затем пять пар красных пылающих глаз появляются в тумане, три пары внизу, две вверху. Они плывут вперед со скоростью, с которой не может идти не один мужчина пешком (18). И вот они появляются полностью: четыре головы медузы и голова мэдера, гуманоидного самца медузы.

Головы медуз, зеленокожих женщин, чьи волосы представляют собой змеиный рой, пытаются зафиксировать их жертвы на месте. Силы этих голов изменились, поскольку медузы, которых они раньше украшали, были казнены. Однако они не исчезли совсем, что можно было бы предположить после их отсечения.

Теперь их пристальный взгляд может парализовать, но не может больше превратить в камень. Змеи на их голове, по-прежнему ядовиты, но не так, как раньше. Голова должна быть на расстоянии одного фута прежде, чем ее «локоны» смогут ударить, но тварь может легко нанести до четырех ударов (1d4) в раунд, нанося 1d10 dam каждым попаданием. В конце каждого боевого раунда, отравленная жертва должна выкинуть успешный спасбросок от яда или упасть без сознания, мертвой на вид. Если она проваливает повторный спасбросок от яда, она мертва. Любой, кто прикасается к ней, также должен выкинуть успешный спасбросок от яда или упасть без сознания на 1d4 раунда.

Мэдер – мускулистый мужчина гуманоид, который является самцом медузы. Это редкое существо из «Забытых Королевств» (факт, который подтверждает правдоподобность теории, что Всадник иногда покидает Равенлофт). Сейчас от него осталась лишь лысая голова и мускулистая шея. Кожа мэдера – серая.

Мэдер стонет на протяжении всего боя, останавливаясь иногда, чтобы выдать низкий, гортанный смех, акцентирующий шипение медузы. Окаменение и парализация (включая подобные заклинания, типа удержания и замедления) не имеют никакого эффекта на эту тварь. В своей прежней жизни, существо имела способность превращать плоть в камень. Равенлофт заменил эту силу другой. Мэдер может использовать любое заклинание, которое сотворили PC против Всадника или глумливых голов второй волны.

Ни медузы, ни мэдер не глупые твари, и при этом они не имеют такую жажду крови, как предыдущая волна. Если их поражение становится очевидным, они с шипением и стоном сбегают, исчезая в тумане.

Примечание ДМ-у. Эта третья волна ужаса необязательна. Используйте ее против партий высокого и среднего уровня, которые не сильно пострадали во время атак предыдущих двух волн.

Головы Медуз (Medusa's Heads, 4): Int Very (11); AC 5; MV Fl 15 (C); HD 4; hp 20; THAC0 17; #AT 1-4; Dmg 1dl0; MR 20%; SZ T; ML 14; XP 650; AL CE

Голова Мэдера (Maeder's Head, 1): Int Very {11); AC 5; MV Fl 15 (C); HD 4; hp 20; THACO 17; #AT 1; Dmg 1d4; MR 20%; SZ T; ML 14; XP 420; AL LE

ПЕТЛЯЮЩАЯ ДОРОГА

Можно было бы спросить, почему жертвы всадника просто не сбегают с дороги. Обычно, это бесполезно. Ходят слухи, что дорога является сосредоточением зла (sinkholes), и может просто перехватить жертву за два раунда, если она пытается бежать. Более важно, дорога может поворачиваться, следуя за своими жертвами, разветвляясь, если необходимо, используя их следы, чтобы выйти на них.

Любая нога (или рука) оставляет следы на этой дороге, потому что дорога сама может оставлять след. Как запах привлекает ищейку, так контакт с жертвой привлекает дорогу. Единственный способ избежать преследования дороги состоит в том, чтобы взлететь или слевитировать, или же отпрыгнуть при помощи магических средств. Даже в этом случае, дорога пытается удержать персонажа, ее сила медленно тянется за сопротивляющейся жертвой и пытается вернуть ее назад на землю (50% шанс). Тем временем, дорога продолжает следовать в тени за своей жертвой.

Хотя всадник и не может достичь летящего персонажа, головы не привязаны к поверхности дороги. Они способны летать и будут преследовать свои жертвы в воздухе.

ДОМ ЛАМЕНТ

Не каждый лорд в Равенлофте – создание из плоти и крови. Есть существо, чей скелет сделан из леса и камня. Его глаза стекло, но они видят не меньше. Его дыхание ветер, но оно не менее живо. Это Дом Ламент, дающий кров и защиту тем, кто в него входит, но немногим позволяет себя покинуть.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Дом не всегда был там, где находится сейчас. Столетия назад, там была лишь каменная башня, которая принадлежала замку Лорда Дранзорга (Dranzorg). Дранзорг окружил себя преступниками и головорезами, некоторые из них были фанатично ему преданы, но большинство из них было настолько же преданы, насколько полон был кошелек их господина. Такие люди, склонные к погромам и убийствам, неуютно чувствуют себя в мирное время. Дранзорг это прекрасно понимал. Чтобы занять их, используя их таланты и способности себе на руку, он посылал их в соседние земли, где они совершали набеги, грабили и убивали.

Правителем этой соседней настрадавшейся земли был Лорд Сильва, старый человек, уставший от войн. Его старший сын был убит в предыдущем сражении, а его армия выдохлась. Сильва имел только одну дочь, бледнокожую красавицу с медными волосами. Ее звали Мара (Mara). Она была влюблена в офицера стражи своего отца, но не открывалась ему, только лишь служанка знала об их отношениях. Старый король предложил руку Мары Дранзоргу. В обмен на этот брак, Сильва просил покончить с мародерством людей Дранзорга и заключить продолжительный мир между двумя странами.

Дранзорг согласился. Однако он не имел никаких намерений исполнять любые договоры. Вместо этого, его люди напали на караван, сопровождающий Мару в его земли. Похитив молодую испуганную женщину, они избили до смерти всех сопровождающих, включая компаньонок невесты.

Дранзорг послал весточку отцу Мары, что его дочь не доехала до него. Сильва, объявил он, будет наказан за свой обман. Вражда будет продолжаться, до тех пор, пока кровь Сильвы не перестанет течь.

Сильва направил шпионов в замок Дранзорга, чтобы они попытались спасти его дочь. Возлюбленный Мары был среди них. Шпионы были убиты прежде, чем смогли достичь крепости. Если бы они и преуспели, то все равно не смогли бы найти ее, поскольку Мару никто никогда больше не видел среди живых.

Когда люди Дранзорга притащили Мару в его замок, он бросил ее на ночь в тюрьму в подземелье, где она спала среди крыс. Затем он вызвал камнетесов и каменщиков и объявил им, что северная башня и смежная с ней стена должны быть усилены. Всю ночь, Мара слышала их ворчанье и звуки работы в комнате над ней, звуки ударов молотков и бесконечный скрежет лопат.

Когда первые лучи рассвета появились на горизонте, Дранзорг вызволил Мару из подземелья. Его люди притащили ее в его палаты. «Ты ведь знаешь», - спросил он, - «что жертву нужно принести богам, чтобы укрепить крепость?» В тех странах существовала традиция захоронить кота или вола в стенах замка, когда он строится, чтобы усилить его и благословить. Мара хорошо знала эту традицию. Она не ответила, подозревая, что Лорд Дранзорг имел в виду.

Дранзорг наблюдал, как его оруженосцы поволокли Мару к основанию башни, где стена была специально утолщена. Маленькой альков со скамейкой был открыт, врезанный в старую стену с одной стороны и начиная новую с другой.

Храбрясь, Мара прокляла Дранзорга и его людей, заявив, что ее отец увидит, как ее смерть будет отомщена. Дранзорга это рассмешило. Он приказал, чтобы ей укололи палец усыпляющим ядом, так чтобы она не мешала дальнейшей работе. Когда она потеряла сознание, его люди положили ее обмякшее тело на скамью в алькове и заложили стену. Мара была погребена заживо.

В сумерки, ее крики были слышны по всему замку. Они продолжались всю ночь, и в последующие дни и ночи. Каждый день, люди, жившие в замке Дранзорга, жаловались господину, говоря, что они не могут выносить этот нечестивый шум, ведь женщина должна была умереть не больше чем через сутки. Наконец, Дранзорг согласился. Он лично вскрыл могилу. Крики исчезли, но никого не было внутри.

Той ночью, когда Дранзорг и его люди спали, часовые услышали женщину, поющую в башне. Они следовали за голосом по спиральной лестнице, поднимаясь с этажа на этаж, неспособные обнаружить источник. На следующее утро их обнаружили в основании башни. Их тела были разбиты и переломаны падением с вершины башни.

В каждую последовавшую ночь, еще один человек испытывал подобную судьбу. Люди Дранзорга умирали один за другим, по всей видимости, накладывая на себя руки или сходя с ума. Лорд Дранзорг сам начал терять рассудок. Месяцы спустя, оставшись один в замке, он услышал женский голос, зовущий его по имени. Она ласково звала его, прося придти к ней. «Я так одинока», - говорила женщина, и он это слышал. Он последовал за голосом в башню. Голос привел его к по-прежнему открытой могиле в стене. Он заполз на скамейку и умер.

Сегодня, замок исчез. Его башня простояла полные 300 лет, неподвластная дождям и разрушениям, оставшись одна на земле намного дольше, после того как оставшаяся часть замка разрушилась в пыль и была рассеяна ветром. Восхищаясь ее крепостью и положением, торговец пристроил большой дом к ее стенам. Затем он перевез сюда всю свою семью. Один за другим они умирали, подобно лорду Дранзоргу и его людям до них, подобно тем, кто после них будут жить и умирать в этом доме.

Возможно, дух Мары стал одним целым с домом, развившись от замученного к мучителю, когда каждая доска и камень в здании стали воплощением зла. Или возможно, Мара все еще существует в стенах, одна и полная отчаяния, и дом, желая утешить ее, вынуждает живых присоединиться к ней. Во многих землях понимают, что только теплая кровь и плоть живых могут ослабить холодное горе мертвых.

ТЕКУЩЕЕ СОСТОЯНИЕ

Дом Ламент и его окрестности теперь сформировали свой собственный островной домейн в Равенлофте. Здесь бесконечная поздняя осень. Холодный, сырой воздух пробирает до костей, делая суставы негибкими. Днем небо мрачное и темное. Ночью тучи затягивают все небо, перерастая в зловещую бурю. Свирепый ветер воет в дымоходе, дождь барабанит по стенам и крыше, гром сотрясает оконные стекла.

Высокая толстая каменная стена отмечает границы дома. С внутренней стороны стену окружает ров, заполненный черной, солоноватой водой и упавшими листьями. За ним узкий двор, в котором черные облетевшие дубы стоят на страже на заросшей земле. Газон зарос тонкими гибкими лозами, похожими на лозы диких роз и цветущей ежевики. Сухие листья, застрявшие в лозах, шелестят от ветра.

Хотя сад и деревья голые, было бы ошибкой назвать их мертвыми. Оставшиеся в живых отмечали, что лозы казалось, сами двигались, когда их отгибали, а ветки деревьев, колышущиеся на ветру, казалось, сами протягивались к идущим с враждебными намерениями. Однако такие вещи можно легко списать на воображение.

Со двора можно рассмотреть сам дом. Он построен из обработанного камня с круглой башней в углу. Темные, высокие окна на втором этаже смотрят на землю ниже. Серый лишайник покрывает весь дом, создавая крошечные трещины на поверхности камня.

Тяжелая, дубовая дверь дома может иногда самостоятельно открыться, приглашая гостей внутрь дома. За дверью фойе в два этажа. Люстра на десять футов свисает с потолка в районе лестницы. Черная винтообразная лестница с тяжелыми перилами ведет на второй этаж. Крепкие стойки перил на лестнице вырезаны в форме лесных нимф, но их лица отвратительны. Около потолка на внешней стене расположено высокое узкое окно в готическом стиле с темно-красными стеклами, сквозь которые в комнату проливается красный свет.

Повсюду в доме чувствуется тяжесть. Дубовые полы почернели от возраста; потолки такие же. Толстые ковры лежат повсюду на полу, большинство из них темно-красного цвета. Массивная мебель черного цвета. На стенах висят мрачные гобелены, изображающие войны и смерть.

На первом этаже, многие комнаты не имеют окон наружу и внутри них полностью темно. Во внешних комнатах, все окна сделаны в специфическом стиле. Высокая узкая арка врезана глубоко в стену с небольшим выступом у основания. Верх окна в 15-ти футах над ним, около потолка комнаты. Стекло встроено в арку в семи футах от земли, так что до них можно лишь с трудом добраться. Сверху арки, стекло темно-алого цвета, остальное стекло серое.

Расположение комнат на первом этаже подобно кольцу в пределах кольца, с маленькой комнатой в центре. Когда в этой комнате разожжен камин и свечи в подсвечниках на стенах зажжены, гостиная становится одной из немногих уютных комнат в доме, если не считать легкого скрипа потолка наверху; такой бедой страдают многие старые дома.

Комнаты на втором этаже выходят в длинный коридор, где шаги отражаются эхом. Мебель задрапирована пыльными покрывалами. Здесь, также как и внизу, окна, встроенные глубоко в стену, не пропускают много света. В утренние часы в комнатах тоскливо; когда солнечный свет исчезает, углы в больших комнатах полностью скрыты в тени.

КОНФРОНТАЦИЯ С ДОМОМ

Дом Ламент – сущность зла, в котором дух Мары составляет лишь часть. Как это произошло, полностью не понято, но все же некоторые мудрецы говорят, что это место всегда было сосредоточением злобы и порочности, еще до того, как Дранзорг построил здесь замок. Тогда злоба служила только для того, чтобы влиять на настроение тех, кто находился здесь. Когда дом поглотил Мару, это послужило катализатором, позволяя ему вырасти. Теперь это зло сосредоточилось на достижении единственной цели: поглощение душ в свои стены, так чтобы мара не чувствовала одиночества.

Обычно маленькая группа посетителей станет гостями дома, сами того не желая. Они скоро обнаруживают его порочный дух, поскольку он стремится ослабить силы и нервы гостей, в конечном счете, выбирая одного из них (или больше) для того, чтобы поглотить. Сначала, происшествия в доме могут быть логически объяснены: порывы ветра через дымоход порождают низкий стон. Ветки стучат в окно. Тяга создает внезапный участок холода в дверном проеме.

Постепенно дом раскрывается, показывая, что живой. Шепот ветра сквозь трещины в стенах и внутри дымоходов меняется на медленный ритм вдоха и выдоха, поскольку дом начинает дышать. Удаленный стук повторяется, подобно приглушенному биению сердца. Слышен женский плач в комнате, когда дверь открывается, плач останавливается. Двери открываются и закрываются по собственному желанию и замки сами запираются. Свечи в подсвечниках самостоятельно и быстро гаснут. Половицы скрипят, как будто кто-то ходит по ним, но пыль даже не шелохнется. Женские крики эхом отдаются по всей башне.

С течением времени, происшествия становятся более опасными и тревожными. Персонаж не видит никакого отражения в зеркале или вместо себя видит Мару. Появляется петля, свисающаяся с люстры. Холодные пятна становятся такими ледяными, что наносят повреждение. Туман просачивается между половицами, те, которые наталкиваются на него засыпают. Потолок в спальне внезапно может ожить, покрывшись личинками, которые медленно сыпятся вниз на PC. Некоторые из этих тварей могут быть гнилостными личинками (на усмотрение ДМ-а).

Дом начинает «разговаривать» со своими пленниками, оставляя сообщения кровью. Красные слова медленно стекают вниз, возвещая «Мара одинока». Сейчас дом может также написать и имя выбранной его жертвы. Если, например, случилось так, что воин Родерик был выбран домом, то позже можно будет прочитать следующие сообщения: «Родерик скоро будет дома» и «Родерик должен умереть».

Ночью невидимые фантомы будут стучать в двери, в одну за другой, пока не достигнут комнаты, в которой остановились гости. Дверь прогибается внутрь, раскачиваясь под ударами огромной силы. Любой глупец, пожелавший открыть дверь, чувствует волну ядовитого дыхания, вынуждая его упасть. Для всех, кто видит жертву, она кажется мертвой в течение 1d4 раунда, хотя на самом деле это не так. Если, конечно же, сопутствующей этому газу потери 2d10+4 хитов недостаточно убить его.

Персонажи должны выкинуть успешный спасбросок против заклинаний, чтобы оставаться активными ночью, такая проверка делается каждый час, пока персонажи не заснут. Как только они засыпают, дом может воздействовать на их сны. Друзьям выбранного в жертву персонажа может сниться, что он сам повесился. (Позже, конечно, петля появляется реально, свисая с люстры). Персонажу, отобранному домом, может сниться сама Мара, он медленно узнает ее историю. Если все вокруг него также спят, он может проснуться один в башне.

Выбранная жертва, кажется, внезапно стареет ночью, его волосы седеют, кожа становится бледной и морщинистой. Эти эффекты медленно исчезают, после того как персонаж покидает дом. Спасение совсем не просто. Дом хочет жертву, только после этого он позволит гостям уехать. Двери отказываются открываться, окна не разбиваются. Ходят слухи, что где-то в доме существует портал, но его местонахождение неизвестно.

Почти каждый кусок леса в доме может помочь зданию добиться успеха в ее миссии (хотя в большинстве случаев, каждые эффекты используются лишь один раз). Лестница деформируется и искажается. Пол может раскрыться, формируя гигантскую утробу, из которой появляются ужасные твари с Отрицательного Материального Плана.

Внешние комнаты в центре первого этажа имеют полный контроль над своими источниками света, и существует 50% шанс, что они погасят источники света, созданные гостями. Идя в темноте, персонаж может почувствовать руку товарища на своем плече или почувствовать, что его схватили за руку, узнав позже, что никто кроме дома за это не ответственен.

УНИЧТОЖЕНИЕ ДОМА

Дом нельзя повредить огнем, холодом или электричеством. Проникающее и тупое оружие заставляет стены кровоточить, но красная липкая жидкость быстро превращается в черную. Она соскальзывает вниз со стен на пол, где становится эквивалентом серого ила (*gray ooze*), за исключением цвета. Если дому нанесено достаточное количество повреждений, то дом может создать кровавого элементала из своих ран (смотри Справочник Монстров Равенлофта).

Во многих историях про призраков, преследование прекращается, когда тело страдающего духа (в этом случае, Мары) упокоено. Если персонажи открывают могилу в башне, они обнаруживают скелет Дранзорга, а не Мары. Звуки легкого смеха явно дают понять, что она осталась.

Как указывалось выше, дом не выпускает своих гостей, пока один из них не умрет внутри него. Обычно жертва – НПС. Если жертва – РС, особенно если жертва знатный и благородный человек, дом может закончить свое существование. Хотя дом впитал много жертв за эти годы, ни одной из них не хватило покончить с его царствованием ужаса. Когда кто-то, близкий по духу или внешности возлюбленного Мары идет к ней, лом начинает распадаться. (Возлюбленный Мары служил в охране ее отца). Когда спасшиеся выбегают из дома, земля раскрывается, поглощая последние останки Дома Ламент.

ФОН ХАРЬКОВ

В глубине лесов Валачана, деревья настолько близко прижимаются друг к другу, что закрывают солнце. Внутри этих темных теней бродят черные пантеры, великолепные охотники и тихие убийцы. Но не все эти кошки – те, кем кажутся. Одна из них немертвый ужас ночи. Кошки охотятся ради пищи, он же, чтобы насытить свою вампирскую жажду крови. Его имя – Барон Урик фон Харьков и он верховный правитель Валачана.

ВНЕШНОСТЬ

Барон Харьков чернокожий мужчина, ростом более шести футов. Он широкоплеч и очень мускулист. Его глаза имеют необычный желтый оттенок. Когда он сердится, они меняются. Круглые зрачки становятся узкими и имеют разрез как у кошек. У него черные, прямые волосы, обычно безукоризненно расчесаны.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Барон фон Харьков начал свою жизнь пантерой. Он был полиморфирован из своей естественной формы в полностью взрослого мужчину Морфейусом (Morphayus), могущественным красным магом из Тхэй (Thay), что в «Забытых Королевствах». Созданию Морфейуса было предназначено стать частью извращенного сложного заговора для мести Селене, женщине отвергнувшей Морфейуса. Морфейус назвал свое создание Уриком фон Харьковом и дал ему титул барона. Он сделал так, что его фальшивый мужчина провел несколько лет обучаясь в отдаленном Кормире. Там Урик показал свою склонность к насилию и предательству.

После своего возвращения в Тхэй, Урик был постоянно рядом с Селеной. В конце концов, они стали любовниками, как и надеялся Морфейус. Дождавшись, когда эти двое соединились в любовных объятиях, он рассеял магию, хранившую Урика в человеческой форме. Тело Селены было обнаружено разорванным в клочки, а ее одежда была аккуратно сложена рядом с нею.

Морфейус захватил пантеру и снова обратил ее в человеческую форму. Морфейус намеревался использовать Урика для новых убийств. Урик пришел в ужас, что внутри него находится зверь, не поддающийся его контролю. Он сбежал от Морфейуса и сбежал из Тхэя.

Урик сгорал от ненависти из-за унижения, что его превращал в животное Морфейус. В теле человека он оказался в Дарконе. Там ему один обедневший бард рассказал о вампирах Каргата. Соблазненный мыслями о бессмертии и темной силе, Урик отправился в город Карг и отыскал вампира. Урик, мечтавший о неограниченной силе и вечной жизни, скоро испустил дух в его устах. Он и в правду стал вампиром, но как немертвый раб своего Господина вампира. Урик получил бессмертие за счет своей человечности.

Скоро он обнаружил, что его уникальная прошлая жизнь отразилась на вампирических свойствах. Его альтернативная форма была скорее формой пантеры, чем волка. Остальные силы были также тонко изменены.

Урик ненавидел своего Господина. Убийства и боль его жертв стали его единственным утешением. Даже среди других вампиров он заслужил репутацию жестокого.

После 20-ти лет рабства, Хозяин Урика был уничтожен в схватке с другим вампиром Каргата. Урик сбежал из Даркона в Туманы Равенлофта. В одиночку он блуждал в туманах в течение нескольких недель, убивая несчастных странников и убегая от фантомов своего воображения. Наконец, Туманы собрали для него землю и открыли ему новый домейн на южном крае Ядра.

Урик назвал землю Валачаном и объявил себя Бароном Уриком фон Харьковым. Он быстро обнаружил, что Равенлофт берет столько же, сколько и дает. В Валачане оказалось множество черных пантер, которых можно было призывать себе в услужение. Земля также предоставила ему другие силы над домашними кошками его баронства. В то же самое время, он заключен в тюрьму внутри своего домейна. Его руки покрылись шерстью и на них выросли выдвигающиеся как у кошки, когти. Чтобы скрыть уродство он всегда носит перчатки. (в них его руки выглядят вполне обычно и могут функционировать, как обычные человеческие руки без всякого штрафа.)

Через несколько лет, глубоко в своем подземелье, Барон фон Харьков нашел статуэтку кота. Она ему понравилась, и он хранил ее рядом с собой. Спустя семь дней, он проснулся в трансе и обнаружил голодного саблезубого тигра, готового прыгнуть на него. Зная свою неуязвимость к большинству физических нападений и способность регенерировать раны, барон позволил ему прыгнуть, собираясь разорвать ему глотку голыми руками. Но все пошло совсем не так, этот огромный кот нанес ему ужасные раны. Он смог сбежать от него только тогда, когда призвал своих рабов вампиров, чтобы те атаковали тигра. Тигр сбежал из замка, но по-прежнему охотится в его землях. Статуэтка также исчезла. Это был Кот Фелковик. Это единственная вещь во всем мире, которую Барон Харьков боится по настоящему. С тех пор он для своей защиты приобрел магический меч.

ТЕКУЩЕЕ СОСТОЯНИЕ

Барон Урик фон Харьков, когда-то был пантерой, затем человеком, а теперь вампир. Он сохранил в себе все эти три черты. У него резкий темперамент и жестокость кота, контролируемая разумом и созидательностью человека. Все это противостоит его вампирической жажде крови. Он обучался в лучших школах Кормира. Держа свой нрав под контролем, он может стать воплощением изысканного дипломата.

Больше всего он ненавидит магов и других вампиров. Единственные вампиры, которым он дозволяет находиться в Валачане – его собственные создания. Барон живет в замке, в окружении лишь нескольких слуг, большинство которых являются его рабами, вампирами-носферату. Народ Валачана его сильно боится. Припадки его ярости часто заканчиваются массовыми убийствами жителей. Его указы исполняются немедленно.

КОНФРОНТАЦИЯ С ФОН ХАРЬКОВЫМ

УРИК ФОН ХАРЬКОВ (URIK VON KHARKOV)

Носферату вампир, Законно Злой

AC	1	Str	18/100
Движение	12	Dex	18

Level/Hit Dice	10+2	Con	19
HP	50	Int	17
THAC0	11 (8)	Wis	10
Количество атак	2 или 1	Cha	17
Damage	1d3/1d3 или оружием, +6 бонус силы с оружием		
Спецатаки	смотри текст		
Спецзащита	+2 оружие, чтобы поразить.		

Магическая Устойчивость – 10%

Как и все вампиры носферату, Барон фон Харьков пьет именно кровь у своих жертв, а не их жизненную силу. Он делает это, прокалывая кожу двумя острыми клыками, а затем сосет кровь. Он предпочитает делать прокол на шее, но он может пить кровь из любого места, где кровеносные сосуды находятся около поверхности кожи.

В игровых терминах он иссушает пункты конституции. Барон может иссушать от 1-го до 3-ех пунктов в раунд. Обычно он предпочитает смаковать, иссушая только один пункт конституции в раунд. Побочный эффект иссушения – барон излечивает 1 хит за каждый выпитый пункт конституции. Это помимо его обычной регенерации.

Жертва такого иссушения оставляется слабой и анемичной. У нее белая, бескровная кожа. Уроженцы Валачана по ошибке называют эту болезнь Белой Лихорадкой. Они считают, что она передается через укусы насекомых, которыми объясняют проколотые раны. Поскольку жертвы часто не помнят нападения барона, они не противоречат такому объяснению. Те, кто помнят, обычно зачармливаются (charm) и охотно лгут ради своего господина.

Если жертва уменьшена до 2 или меньше пунктов конституции, она во вратах смерти. Только прямое переливание крови может спасти ее. Жертва продолжает терять по пункту конституции в день. Когда ее конституция достигает 0, она умирает. Если жертва барона оставлена в живых с конституцией 3 или больше, она восстанавливает по 1-му пункту конституции каждые два дня, пока не достигнет своего первоначального счета конституции. Барон фон Харьков редко убивает свои жертвы. Он предпочитает пить кровь у нескольких жертв каждую ночь, а не уменьшать население своей земли.

Любой, кто умирает от иссушения Барона фон Харькова становится вампиром носферату (смотри сеттинг Равенлофт: Царства Ужаса). Это существо полностью находится под контролем барона. Он должен выполнять все его команды, но он скорее действует по его предписанию, чем по своему желанию. Такое неповиновение обычно вознаграждается медленным уничтожением от рук барона. В любое время он держит не более четырех таких вампиров и редко позволяет прожить им больше десятилетия.

Глаза барона могут обаять любого, кто смотрит в них. Жертва имеет право на спасбросок, но с –3 штрафом. Барон имеет еще один вид атаки взглядом, который действует, как заклинание забыть (*forget*). Три раунда до того, как жертва встретила такой взгляд, забываются. Он может использовать обе эти атаки, когда пьет кровь. Именно поэтому жертвы никогда не обвиняют его в нападениях на них.

Любой, кого укусил Барон фон Харьков, уязвимы к его зову. Этот зов - телепатическое обаяние, которое позволяет фон Харькову дать им инструкции повсюду в пределах Валачана. Он не может видеть через их глаза, и при этом они не могут поддерживать с ним связь. Укушенным жертвам позволяется спасбросок (без всяких штрафов), чтобы воспротивиться обаянию. Они остаются уязвимы к его зову всю оставшуюся часть своей жизни, если на них не наложено заклинание снятие проклятия жрецом, по крайней мере, 14-го уровня. Более половина населения Валачана была укушена в разное время.

Барон фон Харьков имеет все другие силы и слабости обычных вампиров. Он имеет силу 18/100, которая дает ему +3 премию к броскам атаки и +6 к броскам повреждения, когда он использует оружие. Он владеет мечом +1, +2 против зачарованных существ (*sword +1, +2 vs. enchanted creatures*). Большинство вампиров носферату не имеют никакого обычного естественного оружия ближнего боя. У барона же есть выдвигающиеся когти, как у кошки. Они становятся сразу заметны любому, кто видит его голые руки (или любому, кто видит, его полностью выпущенные когти, проткнувшие перчатки). Он может напасть два раза за раунд своими когтями, нанося 1d3 dam каждым точным ударом.

Для того чтобы нанести ему повреждение требуется оружие, как минимум +2 зачарования. Даже если он ранен, он регенерирует 3 хита в оборот. Если он уменьшен до 0 хитов, он вынужден принять газообразную форму и бежать к своему гробу в место упокоения. Он должен оставаться там в течение восьми часов прежде, чем сможет подняться снова, уже полностью восстановленным. Если он не может достичь гроба или соответствующего места отдыха в течение двух часов, он полностью уничтожен.

Подобно большинству нежити, Барон фон Харьков иммунен к заклинаниям сна, очарования и удержания. Он иммунен к яду и параличу. Заклинания, основанные на холоде или электричестве, наносят ему только половинное повреждение. Он не может подниматься по стенам как паук, подобно другим вампирам.

Барон имеет силу изменять форму по желанию, превращаясь в черную пантеру или газообразную форму, но не в волка и не в летучую мышь. В форме кота он сохраняет всю свою невосприимчивость и регенерацию, но не может использовать свой пристальный взгляд или иссушающее нападение. В форме пантеры он может двигаться в полной тишине. Как пантера он может прыгать на высоту до 30-ти футов, что намного больше, чем обычный представитель этой кошачьей разновидности. Он может вызывать 1d4+1 черных пантер к себе на службу. Используйте колонку для леопардов в разделе «Больших кошачьих» в Справочнике Монстров.

Форма пантеры Харькова: Int Genius; AC 6; MV 18; HD 3+2; hp 50; THAC0 17; #AT 3; Dmg ld3/ld3/ld6; SA задние когти 1d6 + l/1d6 + l; SD удивлен только на 1; SZ M; AL LE

Равенлофт предоставил барону странные силы над всеми представителями кошачьих. Он может поместить свой разум внутрь любой кошки в своем домейне. Он не может контролировать при этом животное, но он испытывает все, что испытывает кошка. В течение этого процесса его человеческое тело находится в трансе, и полностью не осознают

все, что происходит в его округе. Только боль от раны может вывести его из этого транса прежде, чем он сам решит сломать его.

Он странно уязвим к нападениям Кота Фелковика. Повреждения от этого существа (магической вещи) может быть вылечено только путем иссушения. Хотя он и не имеет никаких доказательств, барон убежден, что кот может уничтожить его так же, как и солнечный свет.

На Барона Харькова не воздействует чеснок, вольфсбан и зеркало. Он не отбрасывает отражения в зеркале, но он не отскакивает от него. Святой символ, выставленный с убеждением, заставит его держаться в стороне, но не вынудит его бежать. Тот же самый символ, лежащий на столе, не препятствие для него, хотя он теряет 1d6+1 хитов, если прикоснется к нему. Святая вода, выплеснутая на него, также наносит ему 1d6+1 dam.

Текущая вода – не препятствие для барона. Он может пересечь ее и даже идти через нее. Однако если он полностью погружен в текущую воду, он теряет 15 хитов в раунд (и не регенерирует) пока не будет уничтожен. Он может выдержать 4 раунда солнечного света, но пятый раунд уничтожит его.

Есть еще один способ убить его. В его сердце нужно вбить кол, сделанный из кости. Он пригвождает и парализует барона до тех пор, пока кол не будет вытащен. После того как его пригвоздили, его голову необходимо отрезать и наполнить рот святыми лепешками. Как только этот ритуал закончен, он полностью уничтожен.

Обычные вампиры не могут войти в дом без приглашения. Барон фон Харьков является хозяином во всем домейне и может войти в любой дом в Валачане. Однако, любой вампир, которого он создает, должен сначала получить приглашение.

ЗАМОК ПАНТАРА (CASTLE PANTARA)

Замок расположен на вершине крутого холма. Крепость сразу была здесь, когда домейн был сформирован. С тех пор, барон его немного достроил. Снизу его профиль напоминает присевшую пантеру.

За замком густой Валачановский лес. Деревья растут в сотне ярдов от почерневших стен. Свет редко виден в его окнах. Его внешние стены никогда не патрулируются живой стражей. Углы и вершины многочисленных строений украшают фигуры каменных котов и горгулий.

Стены и башни находятся в хорошем состоянии, хотя для этого прилагалось не так уж и много сил. Так или иначе, но замок совсем не выглядит разваливающимся. Внутренний двор замка зарос сорняками, но их не настолько много, чтобы затруднять передвижение. Несколько небольших деревьев растут внутри замка, отчаянно пытаясь достичь верха стен. Следы когтей и другие признаки больших кошачьих можно обнаружить во внутреннем дворе. Иногда барон позволяет лесным пантерам бродить внутри замковых стен.

В замке никогда не располагался постоянный гарнизон солдат. Большинство башен и внешних комнат никогда не было заселено.

ОПИСАНИЯ К КАРТЕ

1). Подъем. Также известная, как хвост, эта витая лестница обеспечивает наиболее обычный доступ к замку. Стены замка проступают на протяжении всего подъема, готовые защитить его против потенциальных захватчиков. На полпути подъема стоит небольшая сторожевая башня. Зубчатые стены на вершине башни обеспечивают прикрытие от вражеского огня снизу, но не от стен замка.

2). Кошачьи лапы. Эти квадратные башни были когда-то важной частью в обороноспособности замка. Теперь это просто продолжение крепости, содержащее комнаты для гостей и развлечений. Между «лапами» произрастает небольшой фруктовый сад.

3). Крепость. Это самое старое строение замка. Большинство его комнат предназначено для церемоний и правительственных функций. Есть тронные комнаты, танцзалы, залы для пиров и т.п. Внутри его темных и узких коридоров вход в подземелье и семейные крипты. Самые высокие комнаты в башне – личные апартаменты барона.

4). Задние лапы. Это длинное, приземистое строение возвышается над последним участком подъема. Оно было построено для того, чтобы выпускать смертельный ливень стрел на потенциальных захватчиков. Также оно предназначалось для расквартирования гарнизона замка.

5). Сторожка. Выдвинутое из стены замка, это небольшое строение имеет крепкую дубовую дверь и железную решетку. Это единственный видимый вход в замок. По слухам, есть несколько секретных выходов и даже туннель, ведущая глубоко под землей в лес.

6) Дом поместья. Несколько комнат здесь хорошо сохранились. Однако некоторые из них не видели человеческой тени несколько десятилетий.

МЕРИЛИ

Из всех трагедий в мире нет ничего более ужасного, чем смерть ребенка. Такая сильная утрата может быть еще ужасней, если ребенку не дают упокоиться в мире, вынуждая его стать одной из внушающих страх, бродящих по ночам нежитью.

ВНЕШНОСТЬ

Мерили Маркуза (Merilee Markuza) выглядит также, какой была во время ее смерти приблизительно 150 лет назад. Она ростом чуть ниже пяти футов, хотя ее худоба заставляет выглядеть ее еще немного короче. У нее длинные, золотистые волосы, которые достигают ее талии и всегда собраны в конский хвост.

У нее бледно-серые глаза и издали они кажутся, искрятся, что можно принять за любопытство маленькой девочки. Однако если рассмотреть их поближе, какую-то часть темной стороны Мерили можно заметить в них. Те, кто задерживают свой взгляд на ее глазах, обнаружат, что они на самом деле окна в ее душу. Каждый год ее мучительной нежизни ясно отражен в этих холодных омутах серого мерцания.

Мерили проявляет большую осторожность, показываясь как ребенок, каким она была когда-то. Все, кто видят ее, считают, что ей возможно лет десять и что она самая обычная девочка. Она специально вводит в заблуждение, таская с собой на людях куклу или плюшевого зверя.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Мерили Маркуза родилась в богатой семье в городе Каергот (Caergoth) в мире Кринна. Ее раннее детство было наполнено счастьем, чего и следовало ожидать для единственной дочери пары, которая не прочь доставить удовольствия себе и другим.

Однако на ее десятый день рождения, счастье юной Мерили разрушилось в секунды. Будучи на пикнике, чтобы отпраздновать это радостное событие, семья была атакована преступниками, объявленными вне закона. Испугавшись, девочка смотрела из укрытия, как бандиты убивали ее родителей и забирали все ценное, что смогли найти в их семейном фургоне.

Когда бандиты уже собирались уходить, один из них заметил маленькую девочку. В ужасе она выскочила и побежала. Ее крошечные ноги не унесли ее даже на дюжину ярдов, когда два арбалетных болта сбили ее. Уверенные в том, что она мертва, преступники собрали последнюю добычу и уехали.

Некоторое время спустя, когда последние жизненные соки вытекали из ребенка, темная фигура набрела на израненную девочку. Таинственная тень, казалось, двигалось слишком быстро, пытаясь что-то найти. Мерили была слишком слаба, чтобы позвать на помощь, но испустила сдавленный стон боли. Незнакомец метнулся в сторону девочки со сверхъестественной скоростью.

В течение следующих нескольких дней, Мерили многое узнала о своем «спасителе». Таинственная фигура была высокой стройной женщине по имени Кисла (Keesla). Много лет назад Кисла стала вампиром. Когда она обнаружила Мерили, женщина знала что нет никакого известного способа спасти девочке жизнь. Видя в невинном ребенке поразительное подобие своей собственной дочери, которая умерла десять лет назад, она решила, что Мерили не умрет. Склонившись над раненой девочкой, Кисла начала процесс, который в конечном счете преобразовал Мерили в вампира.

Постепенно, Мерили приняла свою трансформацию и странные аспекты ее новой жизни. Она оплакивала потерю своих родителей, но не нашла в своей прежней жизни больше ничего, чтобы много значила для нее.

По прошествии месяцев, невинность Мерили постепенно разрушалась из-за неестественного образа жизни, который она теперь вела. Она стала менее игривой, ее душа зачерствела. Невинность и чистота, которой была отмечена ее естественная жизнь, сменилась развращением, которой отмечено вечное страдание нежити.

Когда Мерили поняла, что она навечно поймана в теле десятилетнего ребенка, она начала ненавидеть Кислу. Каждый день, когда она готовилась войти в гроб и погрузиться в глубокий сон нежити, она думала о мести. Мерили поклялась, что Кисле воздастся за несправедливость и страдание, которое породило ее вмешательство.

Однажды утром, когда эти двое путешествовали по земле, и солнце начинало всходить, Мерили стала действовать. Когда Кисла собралась войти в свой гроб, Мерили задержала ее разговором. Три раза она проделывала так, и только тогда, когда показался первый луч солнца, она запечатала свой собственный гроб, и позволила Кисле сделать то же самое.

Когда Кисла добралась до своего гроба и попробовала открыть его, она обнаружила, что он забит гвоздями. Разгневанная этим предательством, она начала вытаскивать гвозди. В солнечном свете, падающем на нее и потерей своих вампирических способностей, она все же сумела открыть крышку. В мгновение, когда ее взгляд упал внутрь гроба, она уже знала, что погибнет. Нечестивая земля, которая была необходима Кисле, чтобы спать исчезла. Гроб был всего лишь простой деревянной коробкой, которая не могла защитить ее от солнца.

Той ночью, когда Мерили открыла свой гроб, она не обнаружила никаких следов Кислы. Солнце, появившись, сделало свою работу.

Через несколько ночей она напала на лагерь бандитов, которые убили ее родителей. Каждый бандит умирал медленно, прекрасно осознавая, что уничтожала его дочь из семьи Маркуза. Мерили, уже больше не ребенок, хотя и в его форме, смаковала смерть своих врагов.

Жестокости ее мести было достаточно, чтобы привлечь внимание темных сил. Когда она проснулась после своего дневного сна, спустя неделю, она оказалась в Равенлофте.

ТЕКУЩЕЕ СОСТОЯНИЕ

В настоящее время Мерили обитает в Ламордии. В отличие от других созданий в этой книге, она не является ни лордом, ни пленником домейна в котором обитает. Однако она часто находится в компании с Адамом, лордом Ламордии. Они оба изгои, которые презирают свою физическую форму. Очевидно, эти двое нашли утешение в компании друг друга.

Те, кто думают о Мерили, как о ребенке, печально ошибаются. Ей теперь почти 90 лет, хотя она по-прежнему сохраняет внешность десятилетней девочки. В то же время, она может вести себя как ребенок, чтобы подобраться к своим жертвам поближе и вызвать у них жалость. Но она совсем не та наивная девочка, за которую себя выдает.

Давно уже Мерили поняла, что она никогда не станет такой же мощной физически, как другие вампиры. Зная об этом, она направила всю свою энергию на интеллектуальное развитие вместо этого. Так, она достигла высокого интеллекта и естественной мудрости, которые намного превосходит интеллект и мудрость большинства других существ, живых или мертвых. Она максимально использует свой ум, особенно, когда выходит на охоту.

КОНФРОНТАЦИЯ С МЕРИЛИ

МЕРИЛИ (MERILEE)

Человек вампир, Нейтрально Злой

AC	1	Str	5
Движение	6	Dex	15

Level/Hit Dice	4+3	Con	5
HP	18	Int	19
THAC0	15	Wis	19
Количество атак	1	Cha	17
Damage	1d3		
Спецатаки	смотри текст		
Спецзащита	смотри текст		

Магическая Устойчивость – нет

Как человеческий вампир, Мерили имеет многие из обычных сил и способностей, характерных для таких существ. Из-за своего детского тела, она не имеет исключительной физической силы (и связанные с ней боевые премии), которую имеют обычная нежить этой разновидности.

Однако пристальный взгляд Мерили, наоборот, более силен, чем у обычного вампира. Это кажется происходит в следствие того, что ее вымышленная невиновность передает ощущение ее беспомощности и передает симпатию своим жертвам. Все, кто бросают спасбросок против ее очарования, получают штраф –4 к броску.

Хотя Мерили и может превращаться в волка или летучую мышь, как и нормальные вампиры, но формы животных, которые она принимает такие же незрелые, как и ее естественная форма. Так, она будет выглядеть как волчий щенок или молодая летучая мышь.

Создание других вампиров вне пределов сил Мерили. Вливание энергии Отрицательного Материального Плана сильно иссушает даже обычного здорового вампира, и, конечно же, было бы фатальным для такого хрупкого экземпляра.

Высокие показатели интеллекта и мудрости Мерили дают ей некоторую специальную невосприимчивость выше той, которая характерна для обычных вампиров. Например, она полностью иммунна к эффектам иллюзий 1-го уровня. Далее, такие заклинания, как *cause fear, command, friends, hypnosis* не действуют на нее. И, конечно же, как вампир, она иммунна ко всем видам заклинаний обаяния, сна и удержания.

Кроме представленных выше отличий, другие вампирические силы Мерили функционируют также, как и у обычных вампиров.

Боевая тактика: Мерили прекрасно осознает свою собственную физическую слабость и редко принимает участие в стычках «нос-к-носу». Вместо этого она использует хитрость и свою невинную внешность, чтобы подобраться к жертвам поближе прежде, чем напасть. Часто она проделывает такие штучки, притворившись потерявшейся или поврежденной. Когда кто-то приходит к ней на помощь, она уводит их в изолированное место и ударяет.

ОТЧЕТ О МОЕЙ ВСТРЕЧИ С РЕБЕНКОМ ВАМПИРОМ

В одном из переулков мы натолкнулись на упавшую девочку. Она выглядела настолько бледной и слабой, что даже мое старческое сердце разволновалось. Клаудия, мой ассистент, подбежала к девочке и опустилась перед ней на колени. «Нет никакого пульса», - она позвала меня, - «мы опоздали помочь ей!».

Внезапно, существо разоблачило себя перед нами. Эта маленькая тварь, которая выглядела такой несчастной, подскочила и напала на Клаудию. Удар был не сильным, но вместе с иссушающей жизнью силой вампира, он был смертельней, чем пуля мушкета!

Клаудия упала на спину, умерев прежде, чем достигла земли, и тварь направила на меня свой порочный взгляд. Я чувствовал, как сострадание прожгло мою душу. Не было здесь больше отвратительной ночной твари, а был юный ангел, который нуждался в моем внимании и заботе. Однако в глубине своего сердца я знал, что это не мои мысли. Нет, они принадлежали вампиру, и она внушала их мне через свой неотразимый взгляд.

Я призвал всю волю, чтобы выстоять против нее. Дальше я вытащил святую звезду, которая всегда висит на моей шее. Видя этот символ и чувствуя силу моей веры, она отпрянула.

Шипя от ярости, она развернулась и сбежала в ночь, оставив меня с памятью об этом нечестивом создании и с утратой моей дорогой Клаудии.

Доктор Рудольф Ван Ричтен.

МОНЕТТ

Бурные моря – места чудес и страха. Издавна, они призывали храбрецов и авантюристов, обещая горы сокровищ и неизведанные тайны. К сожалению, иногда они находят кошмары вместо сокровищ.

Капитан Монетт всю жизнь был моряком. Как говорят, он посетил все края света и даже был на краю мира и видел, как море погружается в загробный мир.

ВНЕШНОСТЬ

Капитан Монетт – вербэт и имеет две разных формы. В своей естественной форме он – худой, грубый мужчина. Монетт очень высокого роста, под семь футов, и очень худ. Некоторые его товарищи по плаваниям говорили, что в нем больше костей, чем мяса.

У Монетта застывшее мрачное лицо. Длинный, кривой шрам пересекает по диагонали его лицо. У него холодные глаза серого стального цвета, как море в пасмурный день.

В одежде, Монетт предпочитает форму, которую носил, будучи капитаном корабля «Ураган» (Ouragan). Его синяя форма настолько темна, что ее можно легко принять за черную. Золотые пуговицы на жакете ярко начищены, и вся форма в целом безупречна.

Вторая форма Монетта – кошмарный гибрид. Получеловек, полу- летучая мышь, он около шести футов роста. Его тело покрыто толстым грубым мехом, а лицо искаженная морда летучей мыши. Необычный шрам, отмеченный на его

человеческом лице, полностью распознаваем и в его гибридной форме. Именно в этой форме Монетт предпочитает входить в бой.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Как уже упоминалось, Монетт был капитаном корабля Ураган. Его команда быстро узнавала про него две вещи. Во-первых, он был очень способным мореплавателем. Никакой вид опасности, будь она естественной или искусственной не останавливала его. Монетт был Хозяином ненадежных волн.

Второе, что они обнаруживали, так это то, что их капитан был жестоким, вспыльчивым человеком. Он считал, что его приказы должны выполняться без вопросов и задержки. Наказание за отказ часто было жестоким избиением перед всей командой судна. Любой моряк, служивший на борту Урагана, испытывал страх при виде тени капитана.

В конце концов, Монетт зашел слишком далеко. Его команда взбунтовалась и захватила судно. Они связали своего бывшего капитана. Привязав его к нескольким линям, они килевали (килевать – протаскивать под килем судна) его. Три раза они бросали его тело в море и протягивали по всей длине судна, и все три раза, к удивлению команды, Монетт выживал.

После килевания Монетта привязали к мачте и выпороли. Порка продолжалась более часа, но суровый моряк был слишком силен, чтобы взмолиться о пощаде или призвать к милосердию. Когда он, наконец, потерял сознание, поклявшись отомстить за себя взбунтовавшейся команде, его кровоточащее тело было выброшено в море.

Его команда веселилась, наблюдая за тем, как тело их бывшего капитана отплывало от судна. Когда оно, наконец, как показалось, исчезло под волнами, радостные крики и возгласы потрясли судно. Однако без ведома Монетта и его команды, течение унесло его тело в демиплан страха.

Тело Монетта прибилось к темным краям изолированной морской пещеры, которая была заполнена летучими мышами. Одна за другой, летучие мыши взлетали и опускались на него, пируя на его многочисленных ранах. Когда он очнулся, капитан обнаружил себя покрытым кошмарными созданиями.

Слишком слабый, чтобы попытаться выбраться из пещеры, Монетт выживал изо дня в день, хватая и поедая некоторых летучих мышей. Так же, как он удовлетворял их голод, теперь они давали ему силу выжить.

Однако то, что не знал Монетт, так это то, что его близкая связь с этими существами, заставила его самого измениться. Каждую ночь, когда он спал, летучие мыши слетали вниз и пили его кровь. С наступлением дня, он ловил их и забирал ее назад, поедая их. В конечном счете, он стал почти одним из них.

ТЕКУЩЕЕ СОСТОЯНИЕ

С приливом каждого дня, Монетт обнаруживает, что он трансформируется в вербэта. Он не имеет никакого контроля над этим преобразованием, поскольку по существу, он стал инфицированным ликантропом. Именно, в то время как он находится в таком состоянии, Монетт разыскивает себе жертву и пиршествует на ее плоти.

Монетту доставляет удовольствие видеть, как суда терпят кораблекрушение на рифах и мелководье, которыми полно море вокруг его острова. Те, кто выживают в кораблекрушении, преследуются и убиваются злобным Монеттом, который проявляет большую осторожность, убеждаясь в том, что он оставляет свою жертву в живых.

Единственная вещь, которую жаждет Монетт больше всего, это хорошее приключение и путешествие, которыми он наслаждался, как моряк. Он не может выносить свою изоляцию и мысль, что он навсегда связан с этим островом. Однако, каждый раз, когда он пытался уплыть далеко, он становился все более слабым. Он пришел к убеждению, что умрет до того, как потеряет остров из виду.

После прибытия в Равенлофт, Монетт выстроил большой маяк, который он называет Полуночным Глазом. Наверху его, он поместил череп, который зачарован заклинанием непрерывного света. В ночь, когда полная луна сияет на небе, он посылает свет из этого жуткого фонаря. Загадочно, но этот маяк имеет силу посылать луч на Главный Материальный план.

Мореплаватели, которые не знают, чем является этот свет, и решают следовать за этим лучом, обречены. В момент, когда принимается решение, чтобы следовать за призрачным светом, корабль и его команда, входят в Равенлофт.

Когда они натыкаются на остров, который является сердцем домейна Монетта, они естественно терпят кораблекрушение. Монетт имеет абсолютный контроль над течениями в море, и воды в его домейне скрывают много жестоких рифов и отмелей, на которых ничего не подозревающее судно может разбиться.

ДОМЕЙН

Домейн Монетта – остров, известный как Л’иль де ла Темпет (произносится как LEEL duh lah tah-PET). Он примерно десять миль в длину и имеет форму почки. Покрытый кустистым лесом и каменной почвой, он имеет климат, характерный для подобных островов, которых можно встретить в северном климате.

Около центра острова, скалистый шпиль поднимается над низкой топографией местности. Стоящий на вершине этого монолита маяк, используется Монеттом, чтобы соблазнить мореплавателей к их смерти.

Немного живности есть на этом острове, хотя насекомых, типа мух и комаров, здесь достаточно. Большинство растений страдает от чрезмерно соленой почвы, которая покрывает остров.

Те, кто пробуют отплыть подальше от острова, видят только бескрайнее море. Однако по мнению многих лучше умереть в море, как моряк, чем пасть жертвой жестоких клыков вербэта.

Л’иль де ла Темпет со всех сторон окружен скалистым побережьем. Любой, кто находит время, чтобы обыскать побережье, обнаруживает здесь свидетельства бесчисленных кораблекрушений. Куски металла и дерева, застрявших между камнями, кости мертвых моряков, части оснастки и т.п. засоряют все в округе.

КОНФРОНТАЦИЯ С МОНЕТТОМ

МОНЕТТ (MONETTE)

Вербэт (Werebat), Законно Злой

AC 10 (5) Str 15

Движение	12 (9 Fl 15 (D))	Dex	14
Level/Hit Dice	8	Con	14
HP	71	Int	15
THAC0	13	Wis	10
Количество атак	1 (3)	Cha	12
Damage	смотри текст		
Спецатаки	смотри текст		
Спецзащита	смотри текст		

Магическая Устойчивость – нет

Числа в круглых скобках относятся к форме вербэта. Остальные числа относятся к обеим формам.

Ввязываясь в бой, капитан Монетт предпочитает сражаться в своей гибридной форме. Когда ему приходится сражаться в своей человеческой форме, он использует отполированный кутласс (cutlass) (обращайтесь с ним, как с коротким мечом для игры). Также он умело обращается с аркебузой (arquebus).

В своей гибридной форме, злобный капитан не может эффективно использовать оружие, поэтому он нападает без оружия. Его острые когти и иглоподобные зубы серьезная угроза для большинства приключенцев. В каждом раунде он может дважды ударить своими когтями (нанося 1d4 dam каждым ударом). В любом раунде, если проходят обе атаки когтями, он может дополнительно укусить свою жертву, причиняя 2d4 dam (требуется нормальный бросок атаки).

В обеих формах, Монетт может быть поврежден только серебряным или магическим оружием.

Помимо обычных сил, характерным для вербэта, Монетт имеет некоторые силы, как дарклорд. Его маяк может заманивать жертвы из других миров (Смотри «текущее состояние»). Кроме того, он может управлять течением в окружающих его остров морях (по желанию). Так он может сделать невозможной или даже смертельной попытку уплыть с острова.

ВЫДЕРЖКИ ИЗ ЖУРНАЛА ТОРГОВЦА «ЗОЛОТА ДРАКОНА»

10-ый день Чеса (Ches), Год Сансета (Sunsets). Я боюсь, что совершил ужасную ошибку. Прошлую ночь, смотрящий увидел слабый маяк в темноте. Боясь, что он идет от попавшего в беду корабля, я приказал повернуть руль и на всех парусах спешить навстречу.

Теперь мы все ближе подплываем к острову, которого нет на наших картах. Навигатор говорит, что он не может определить ни одну звезду на небе и признает свою неспособность установить наше местоположение. Я проклинаю себя, ведь это я виновен во всех наших неудачах.

11-ый день Чеса. Что может быть еще хуже? Наше судно село на мель на мелководье и корпус пробит. Наш самый лучший мастер заявил, что он сможет починить его не раньше чем через неделю или десять дней.

17-ый день Чеса. Прошлая ночь отмечена шестым нападением твари. Половина нашей команды мертва и я подозреваю, что большинство оставшихся находятся на крае безумия.

Теперь я сам видел тварь. Это большое существо, которое похоже на отвратительную смесь между летучей мышью и человеком. Как жаль, что в этом рейсе с нами нет мага, я ведь слишком мало знаю о таких тварях. Я подозреваю, что если бы я знал больше, то я был бы еще больше удручен.

29-ый день Чеса. В живых остались только я сам и мой второй помощник. Мы пришли к соглашению, что мы не позволим демону, который правит этим местом, вкусить нашей крови. Я могу только просить, что боги простят нам то, что мы собираемся сделать, но мы не рискнем стать жертвой этих нечестивых чудовищ.

По крайней мере, конец будет быстрым.

ПРИЗАЧНЫЙ ЛЮБОВНИК (ФАНТОМ ЛЮБОВНИК)

Желания, рожденные любовью и болью, нашептанные ночной тревогой, могут привести к смертельным результатам. Эти слова часто проникают сквозь покров темноты, пробуждая отвратительные духи, которые слишком стремятся ответить.

Так и происходит с Равенлофтовским Лидериком (Leederik), известным в других реальностях, как Призрачный Любовник. Когда убитая горем жена слишком долго ждет возвращения своего мужа, Призрачный Любовник приходит к ней, чтобы навсегда ослабить ее горе.

ВНЕШНОСТЬ

Призрак – существо бесчисленных лиц и форм, большей частью человеческих. Он принимает внешность потерянного любимого – мужа или возлюбленного. Облик крайне убедителен, он точная копия любви своей жертвы, размер, форма и даже высказывания. Только одна часть говорит о том, что он не истинный: его левая нога, нога маленького, черного, чешуйчатого дракона.

Призрачный любовник также может принять форму рептилии, типа черного змия. Его истинную форму никто из живущих не видел, чтобы описать. Легенды говорят, что он является ни человеком, ни зверем, ни чем-то между ними; он более зловещ, чем можно вообразить. Но никто не знает наверняка.

ПРЕДЫСТОРИЯ

В «Забытых Королевствах», около гор Кормира, сказывается следующая история. Недавно обрученная молодая женщина была в глубоком горе, ее надежды внезапно разрушились из-за жестокой смерти ее жениха. Днем она была тихой и замкнутой. Ночью, она проводила часы, молясь, чтобы ее муж вернулся. Во время молитв она обещала, что изменит себя, если смогла бы проснуться из этого зловещего кошмара, который породил ее отчаяние. Она проклинала богов, которые наслали такое горе, и поклялась, что пожертвует хоть чем, чтобы увидеть своего вернувшегося любимого. Женщина начала желать, чтобы и она, как ее жених, умерла.

Ее мольбы не остались незамеченными. Зловещий призрак, родившийся в темной реальности, пришел к ней ночью. Он принял точную форму ее любимого, с одним исключением: его левая нога была холодная, плоская и широкая, как у рептилии. Длинные, пальцы с когтями были покрыты блестящими черными чешуйками и соединялись черной бархатной перепонкой. В своей сбывшейся мечте и в страстном порыве женщина этого не заметила. Каждую ночь фантом посещал ее спальню. После этих встреч она становилась еще более бледной и вялой. Медленно, но верно он забирал ее жизнь и волю. Она отдавала ее охотно, тоска без любимого сделал ее такой.

После того, как прошли две недели, фантом ей сказал, что он не сможет к ней больше придти. Чтобы остаться вместе, сказал он, она должна последовать за ним перед рассветом. Тогда и только тогда, они смогли бы пожениться и быть единым целым, пока смерть не возьмет их.

Она надела свое свадебное платье и последовала за ним. Он привел ее на кладбище, к могиле, которая казалось, была недавно вырыта. Это сказал он, их брачная постель и они вместе исчезли в яме. Позже был обнаружен ее носовой платок на холодной заледенелой земле неподалеку. Никто больше не видел эту женщину. Она была жертвой Равенлофтовского Призрачного Любовника и теперь замужем тьмой.

ТЕКУЩЕЕ СОСТОЯНИЕ

Подобно многим лордам Равенлофта, Призрачный Любовник питается горем и болью. Маленькая часть его домейна проскальзывает каждую ночь в другие миры, привлеченная горем женщины, тоскующей о потерянной любви. Ее комната становится частью его домейна. Сырой воздух отмечает вторжение, подобно слабому пару кипящего чайника. Он несет обильный сладковатый запах. После его прихода пар исчезает, но слабый запах стоит до утра. Фантом никогда не может остаться со своей суженой, когда солнце прорывает горизонт. При этом он не может выходить из ее комнаты и бродить по остальной части дома. Он связан Туманами Равенлофта.

Когда фантом приходит к своей жертве, он остается не больше чем на час, и то только тогда, когда жертва позволяет ему остаться. Он не может делать ничего, чего бы она не позволяла ему; она делает только то, что как она считает, желает сама. Однако чем глубже ее горе, тем больше удовольствия она старается доставить ему, в страхе, что он больше не придет. Если связь между ними особенно сильна, его сила на нее простирается и днем. Она украдет, будет лгать, даже убьет ради него, в то время как он находится далеко от нее. Никогда она не откроет его никому, так сильна их страсть. (Она находится под эффектом могущественного обаяния, которое не может быть обнаружено или рассеяно магией. Жертве все еще позволяется спасбросок, но со штрафом -4).

Он приходит каждую ночь, иссушая ее Силу (1 пункт в ночь) и разрушая ее волю. Когда почти все потеряно, он зовет ее бросить все и пойти за ним туда, куда он ее поведет. Она должна сама согласиться, или он не сможет забрать ее с собой. Ослабленная, опьяненная темной любовью, она едва может оказать ему.

Домейн фантома может проникать в мир жертвы только через одно место, через близлежащее кладбище. Каким-то образом жертва знает это, поскольку она, вероятно, часто будет посещать это место днем в его поисках. Она не будет объяснять никому истинную причину своего нахождения на кладбище, кроме того, что она приходит к своему потерянному любимому. Многие скорей всего подумают, что она просто посещает могилу своего настоящего любимого, как и бывает с горюющими вдовами.

Именно к кладбищу фантом берет свою жертву, после того, как она дала клятву идти с ним. Они вместе появляются в воротах кладбища (с помощью teleport without error) и идут к необычной могиле. Там, где раньше был надгробный камень, находится открытая прямоугольная яма, идущая в землю. Дна не видно. Фантом ведет ее в глубину (они телепортируются на самый низ его подземного лабиринта). На кладбище остается кусочек ее одежды или еще что-нибудь. Саму женщину, в большинстве случаев, никто больше никогда не видит.

Хотя конечно он мог бы иссушить всю жизнь у своей жертвы и оставить ее закостеневшее тело за собой, фантом так редко делает. Возможно, это какая-то извращенная тоска, которая заставляет его воздерживаться от убийства женщины, привлекая ее живой в свое царство. Если это та компания, которую он ищет, то это не продолжается долго.

Его жертва не может выжить в его домейне. Там она томится в темном, влажном царстве, которое немногие могут описать. Она не может уйти. Некоторые говорят, что она просто слишком слаба, чтобы так сделать; другие утверждают, что ее парализует от осознания того, что она сделала. Говорят, что она может появиться перед своими родителями как видение, успокаивая их, чтобы они не волновались, и прощается с ними. Скоро после этого, она умирает. Ее дух пойман в Равенлофте, подобно таким же жертвам, которые познали фантома перед нее.

ДОМЕЙН

Домейн Призрачного Любовника не похож на другие домейны Равенлофта. Его основание – маленький подземный лабиринт, на котором расположена круглая башня, поднимаясь от основания и простираясь в ночное небо. Вода сочится со стен лабиринта, и темнота пропитывает все. Все обычные огни гаснут; факелы шипят и гаснут, как будто они пропитаны дождем. Даже магический свет здесь слабее; он только окружает слабым, неземным красным жаром того, кто его использует.

Башня над лабиринтом выстроена из отшлифованных черных камней. Самая верхняя комната башни – логово фантома, в котором содержатся живые. В башне нет никаких окон, но небольшая лестница ведет к зубчатой крыше. Камни там скользкие и блестящие. За пределами башни бесконечная темнота и туман. Земли с вершины башни не видно, и камень, брошенный с башни, упадет вниз без звука, сопровождающего его падение на землю. Те, кто прыгают с башни, падают в Туманы Равенлофта, который возвращает их в лабиринт под башней.

Земля отличается способностью протягивать свою руку в другие реальности. Она может проникнуть в комнату горюющей жертвы. Когда так происходит, в комнате становится так же темно, как в лабиринте фантома. Мгновение, жертва видит фантом в форме своего возлюбленного. Затем свечи немедленно гаснут, лампы шипят и вытекают. Она может его слышать и ощущать, но его форма немногим больше тени, созданной тусклым синим светом, втекающим в ее окна. Двери и окна автоматически запираются, через них теперь можно пройти только с помощью великой силы или магии. Сама жертва может открыть их без проблем, однако вряд ли она захочет это делать.

Портал. Как отмечалось выше, домейн фантома может проникать через определенное место за пределы Равенлофта: через земное место смерти. Фантом уносит свою жертву на кладбище, телепортируясь из ее комнаты к воротам кладбища, без всякого шанса ошибки. Он тайком прокрадывается через кладбище к определенной надгробной плите. Там, портал, ведущий в его домейн, принимает форму, скрываясь в тени надгробного камня. Портал – единственный вход в Равенлофт для его жертвы, и она должна добровольно в него войти.

Портал формируется, как только фантом начинает соблазнять свою жертву. Он, кажется, выглядит так же, как тени, отбрасываемые другими надгробными плитами при свете луны. Ночью, во время которой фантом намеревается забрать свою жертву, портал становится открытой могилой. Любой, кто целенаправленно входит в могилу, попадает в домейн фантома в Равенлофте. Те, кто просто натыкаются на него, падают на землю около могилы, парализованные бесконтрольным страхом в течение 1d6 раундов, и теряют 1d10 хитов от падения (без всякого спасброска).

Портал существует только ночью. Он появляется, когда фантом направляется к своей жертве. Когда первый луч света пробьется сквозь горизонт, портал исчезает.

Чтобы спасти жертву надо проследовать за ней и фантомом через портал. Сперва, спасатели должны обнаружить ее в лабиринте. Затем они должны отвести ее обратно к порталу, если смогут. Если солнце начинает подниматься в ее мире, спасатели могут забрать ее с собой только в другой домейн Равенлофта, и то они должны успеть сбежать прежде, чем солнце полностью минует горизонт. Когда солнце полностью поднимется, жертва потеряна, а они заперты в ловушке до тез пор, пока фантом не отправится посетить другую жертву, открывая портал в тот мир.

КОНФРОНТАЦИЯ С ПРИЗРАЧНЫМ ЛЮБОВНИКОМ

ПРИЗРАЧНЫЙ ЛЮБОВНИК (PHANTOM LOVER)

Призрачный Любовник, Законно Злой

AC	0	Str	16
Движение	12	Dex	12
Level/Hit Dice	5	Con	17
HP	6	Int	17
THAC0	15	Wis	14
Количество атак	1	Cha	12 (18*)
Damage	2d4		

Спецатаки утечка силы (1 в ночь), обаяние /*charm*/ (штраф –4 к жертве), контроль над дверьми (смотри текст), сон и т.д.

Спецзащита превращается в туман, змия, гаргулью; командует змеями и гаргульями (2d8), 75% скрыться в тени; +1 или лучше благословленное (*bless*) оружие может поразить; контроль над дверьми (смотри текст).

Магическая Устойчивость – 10%

** Харизма только в глазах своей жертвы.*

Фантом имеет много общих черт с вампирами, и некоторые ученые классифицируют его, как одного из них. Подобно вампиру, он иссушает жизненную силу жертвы и разрушает ее волю. И хотя он скорее иссушает душу, а не кровь, эффект практически тот же самый. Он разрушает их желание жить, и они полностью попадают под его влияние. Его жертвы, также как и жертвы вампира, начинают избегать дневного света, желая быть только в темноте. Они настолько увлекаются его ухаживанием, что становятся слепы ко всему, кроме желания быть с ним. В конечном счете, они могут пожертвовать хоть чем, убить семью, друзей, даже самих себя, лишь бы сделать так, как желает фантом.

Это не единственные общие черты фантома с обычными вампирами. Так же как и вампир, фантом может принимать различные формы. Он может стать туманом. Вдобавок, он может взять форму животного, но не традиционную волка или летучей мыши, а черной отвратительной рептилии. К примеру, фантом будет выглядеть большим черным змеем на фоне роя небольших подобных змей, которые приходят по его приказу. Или он может принять форму маленького черного дракона, среди многочисленных гротескных подобий - живых гаргулий, которых он может призвать для защиты с небес в своей реальности.

Те, кто видят, как женщина становится все более вялой после каждой ночи, могут подозревать, что она является жертвой какого-то нечестивого визита. (Она теряет один пункт силы, как того желает фантом). Если они думают, что это вампир, они могут разложить чеснок над ее окнами или повесить ей святой символ на шее. Чеснок против него бесполезен. Святой символ вызывает у него отвращение, и это заставит его отшатнуться на мгновение. Но если фантом скажет жертве снять его, она это сделает.

Если женщина переходит в другую комнату, это не останавливает фантома, он просто проникает в новую комнату. Только содержание ее на свежем воздухе может остановить его. Жертва должна провести ночь на открытом воздухе в течение последовательных трех ночей, иначе фантом возвратится. Жертва будет сопротивляться такому содержанию, если его заклинание очарования осталось в силе; если она может, то она убежит в свою комнату.

Заклинание защиты от зла не остановит его, если он не повалит спасбросок против заклинаний с премией +2. Заклинание защита от Отрицательного плана (*negative plan protection*) не имеет на него никакого эффекта.

Как отмечалось выше, те, кто попытаются проверить женщину в течение ночи, обнаружат, что двери в ее комнату заперты. Только исключительная сила или магия смогут открыть их. (Например, успешная попытка открытия двери /open doors/ или заклинание knock смогут вскрыть дверь). Это не единственная дверь, которую фантом может задействовать. Он может заставить закрыться и запереться любую дверь в доме, который посещает. Хотя любой может открыть эти двери с помощью ключа или сильного плеча.

Дверь в комнату жертвы не просто заперта, не пуская внутрь. Когда кто-нибудь берется за ручку, фантом может изменить ее форму, так что вполне может оказаться, что рука персонажа окажется схваченной ручкой, которая, нагреваясь, может нанести повреждение. Дерево на двери может исказиться и деформироваться, принимая форму руки, которая вцепляется в горло жертвы, прорывая кожу острыми деревянными щепками (THAC0 = 20, dam 1d6).

Если кто-нибудь пытается охранять жертву, оставшись в ее комнате, фантом все равно появляется, скрывая комнату во тьме, когда приходит. Он попытается усыпить зрителей (они должны сделать спасбросок против заклинания со штрафом –5, эльфы, полуэльфы имеют 45% сопротивляемость к этому заклинанию). Умудрившихся воспротивиться его силе может хватить паралич от ужаса (делается чек ужаса со штрафом –4; провал кончается параличом), поскольку они следят за действиями фантома и чувствуют, как к их собственные тела наполняются холодом смерти (1d6 dam в раунд). В таком беззащитном состоянии суженая фантома может спокойно перерезать им горло, если ее попросит об этом фантом.

На кладбище: Если фантому угрожает опасность, он отступает на кладбище. Чем ближе он находится к своему домейну в Равенлофте, тем более могущественным он становится. На кладбище, он может создать силу, которая поднимет жертву в воздух (если персонаж проваливает чек силы) и припечатает ее к надгробной плите (1d4 dam). Фантом также может оживить мертвецов. Их когти будут прорывать из земли и хватать за лодыжки идущих, а затем мертвецы будут медленно вылазить и нападать подобно обычным зомби.

Фантом также может вызвать черных змей, используя их, чтобы запутать своих преследователей (Используйте боевые статистики для обычных ядовитых змей; однако, твари фантома в длину не более фута). Змеи могут вылазить из могил или падать на идущих вниз с деревьев.

Гаргульи фантома (он может призвать 2d8 созданий) вместе с ним идут на кладбище каждую ночь и там ожидают его возвращения. Если он находится в опасности, то они нападут, в противном случае они только угрожают. Они предпочитают напасть на жертву, приземлившись ей на спине, и затем исцарапать ему лицо и шею своими когтями. Даже после того, как фантом покинет кладбище, гаргульи могут прикрывать его, пока портал не исчезнет. После они скрываются в деревьях и на вершине мавзолеев. Их кожистые крылья иногда дрожат.

Однако ни какие такие грубые действия ему могут быть и не нужны. Фантом может легко уйти от своих преследователей. Везде, где он идет, он может создать низкое, дрейфующее покрывало тумана, которое может спрятать его. На кладбище, он может скользить от одной тени к другой, с 75% шансом исчезновения (хотя преследователи могут по-прежнему могут слышать шелест листьев, отмечающих передвижение его самого или его помощников).

В логове: Персонажи, которые следуют за фантомом в его логово, вряд ли встретят его там, он избегает боя. Если его вынуждают сражаться там, он принимает образ кого-то, кого нападающие знают, или одного из их товарищей, который недавно умер.

Уничтожение Фантома: Только магическое +1 или лучше оружие может нанести фантому раны. Однако оно должно быть благословлено (*bless*) или оно не имеет никакого эффекта. Святая вода, выплеснутая на него, заставляет его остановиться на один раунд, но не причиняет ему никакого повреждения. Если он уменьшен до 0 хитов, то он отступает к тайному месту в своем логове. Заклинание рассеивания зла или солнечный луч (*sunray*) также могут заставить его убраться в свое царство, хотя он может выкинуть спасбросок против заклинания, чтобы избежать этого. Маловероятно, что он вернется к той же самой жертве после того, как так будет сделано.

Несмотря на все эти усилия, Призрачного Любовника никогда нельзя полностью уничтожить. Пока существуют муки и горе в огромных количествах, он будет возвращаться в царство невинных, отыскивая себе новую жизнь.

ФРАГМЕНТЫ ДНЕВНИКА

20 января ’01. Я знала, что жизнь не может быть настолько жестокой, что судьба не может отнять у меня его в день нашей свадьбы. Я благословлена или я проклята? Это не имеет значение. Тринадцать дней траура принесли чудо и радость. Его любовь бессмертна, и именно она вернула его мне назад в мои объятия. Под покровом тьмы, мой любимый согревает меня поцелуями, стирая холод смерти.

23 января ’01. Если я сплю, то лучше мне никогда не просыпаться. Если я сошла с ума, то лучше пусть не возвращается рассудок. Страх растворяется вместе с ночью, и благоразумие вместе с ним. Я больше не желаю размышлять, я хочу чувствовать. Я переполнена таким сильным желанием, невыносимо сладостно-горьким. Темнота заполняет мою комнату, подобно морю чернил, и на его волнах он скоро прибудет.

2 февраля ’01. Я не хочу больше видеть дневной свет. Солнце больше не согревает мою плоть: оно только напоминает мне, как холодно и пусто днем без него. Эти часы до наступления ночи… Мое тело слабо, мое сердце болит от одиночества и отчаяния.

3 февраля ’01. Мои друзья не понимают мое поведение, они пытаются убедить меня уйти из комнаты и сменить обстановку, как будто это помогло бы мне стереть его из памяти. Мои братья, те, кому я доверяла, стремятся забрать мое счастье. Они говорят мне, что он мертв, и что, только приняв эту ложь, я могу быть в порядке. Но я не хочу быть в порядке!

Если он Смерть, то я только раскрою ему объятья, потому что только во тьме теперь я могу познать любовь. Только в черном углу ночи, там, где нет никого, но я не могу идти со своим любимым, потому что я жива.

5 февраля ’01. Почему он не пришел? Моя душа во тьме и моя плоть холодеет. Солнце увядает, и я то же, я увядаю без его прикосновений. Если он не придет, я пропаду; растаю полностью от горя, оттого что его рядом нет.

7 февраля ’01. Я покидаю свою семью, этими словами я прошу у них прощения. Я должна идти за ним, туда, куда возьмет меня мой любимый. Я не могу жить без него; я бы пожертвовала собой сейчас, если бы это нужно было для него. Не оплакивайте меня, поскольку я отдаю себя своей бессмертной страсти. Так я, наконец, буду счастливой.

Д’ПОЛАРНО

Честолюбие могут предоставить богатству и славу, но цена такой награды часто слишком высока. Для дарклорда Гхастрии (Ghastria), маленького домейна на западной границе Ситхикаса, ценой амбиций была его душа. К счастью для него и к горю для тех, кто принял приглашение на один из маскарадов маркиза, он нашел способ восстановления души, хоть и на время, которое амбиции стоили ему.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Несколько лет назад Стэзен Д’Поларно был влиятельным придворным в землях, очень отдаленных от темных домейнов Равенлофта. При дворе Короля Одерика IX (Oderic IX) Стэзен имел большое влияние. Основой такого влияния при дворе маркизу была поддержка у простых людей королевства. Стезен выглядел в глазах народа благожелательным, даже филантропическим дворянином. Он открыто защищал интересы крестьян и боролся за снижение налогов, резкое уменьшение публичных наказаний и увеличение количества народных праздников и фестивалей.

Самым главным активом в карьере Стэзена была его яркая индивидуальность, его подавляющая жизнерадостность. Простой народ признавал эту энергию, как признак силы и величия; знать видела его жизнерадостность (*joie de vivre*) как живую искру в их часто безрадостной придворной жизни. Вечеринки у маркиза всегда были переполнены, публика на них всегда была общепризнанной. Люди тянулись к нему, как к солнцу.

На самом деле Стэзен был очень проницательным двуличным политиком. Он публично поддерживал популярные идеи и дела и искал в них личную для себя выгоду. Свои реальные союзы он тщательно скрывал. Любой при дворе, который угрожал открыть истинные мотивы Стэзена народу, оказывался мертвым. Ни одно из этих убийств не вело напрямую к маркизу, но говорят, что он ответственен больше чем за сотню политических убийств в своей жизни, еще до того, как вошел в Равенлофт.

Король Одерик никогда не любил рисующегося маркиза, тем более что часто казалось, что Стэзен был более популярен в народе, чем сам король. Однако король считал, что лучше иметь одного политического деятеля знатного происхождения популярного у народа, чем вообще никого. Одерик был уверен, что ему самому не хватает талантов маркиза расположить к себе простой народ. Какое-то время, монарх позволял своему придворному выглядеть другом крестьян, и он использовал Стэзена, чтобы подавить восстание. Шанс поднять бунт у масс будет гораздо ниже, если они считают, что они имеют некоторый голос в правительстве.

Однако для Одерика было очевидно с самого начала, что, в конечном счете, Стэзен попробует использовать свою популярность среди народа к собственной выгоде. Так и произошло во время зимы, когда общественные запасы зерна были опасно низки, а вероятность волнений была высока. Стэзен открыл, что король имеет секретный, полный пищи склад. Вспыхнули бунты, тщательно организованные маркизом и его последователями. И все же король был подготовлен к этому, преданная ему знать подавила бунты прежде, чем они дали толчок к всеобщему восстанию. Главные мятежники были казнены, остальной части населения было уделена доля зерна (которое по утверждению короля специально хранилось для них на случай нужды), а Стэзен был брошен в темницу.

Король Одерик не знал, что делать со строптивым дворянином. В то время как лучшие союзники Стэзена отреклись от него, как только попытка переворота провалилась, народ относился к нему, как к герою. Было ясно, что убивать маркиза в тот момент было неблагоразумно, по крайней мере, пока суровая зима не закончится и опасность голода исчезнет. Одерик также прекрасно понимал, что Стэзен снова начнет злоупотреблять своим положением, как только будет выпущен на свободу.

Решение пришло от одной из любовниц короля, практикующейся в черной магии.

Любовница Одерика использовала сложный вариант заклинания западни души (trap the soul) на Стэзена. Благодаря этому заклинанию часть жизненной силы маркиза была передана картине, специальным магическим способом подготовленной для этого. Король определил какие именно черты характера нужно выкачать у опасного придворного: его жизнерадостность и обаяние. Когда темное дело было сделано, пленника освободили. Король использовал различные защитные заклинания на портрете, а затем поместил холст в тронном зале.

Маркиз Д’Поларно стал серым, мстительным, корыстным политиком. Он разоблачил себя при дворе Одерика, оскорбляя и крестьян и дворян. Месть короля свершилась, несмотря на то, что маркиз был по-прежнему жив, он быстро оттолкнул от себя народ и немногочисленных придворных, которые его еще поддерживали. Стэзен ничего не мог сделать против короля. Одерик разъяснил ему, что любое нападение на королевскую семью однозначно разрушит шансы на восстановление его души.

Прошел год, в течение которого бездушный придворный стал самым главным объектом для всей критики, направленной против двора. Понимая, что его небольшая часть оставшейся души быстро атрофируется, Стэзен взял себя в руки, чтобы поднять заключительный бунт против короля. Он использовал методы, которыми могла бы гордиться Ивана Борици, «Черная Вдова» Борки. Во время праздника маркиз отравил всю королевскую семью и всех кто был на празднике.

Стэзен забрал себе портрет, который по-прежнему содержал часть его души, но обнаружил, что он не может освободить свою пойманную жизненную силу. Холст нельзя было уничтожить, проклятье никак нельзя было снять.

Что именно привлекло внимание Темных Сил к Стэзену неизвестно. Это могло быть как убийство двора Одерика или сильные страдания по потерянной, по всей видимости, навсегда, душе. Все что знают историки Равенлофта, так это то, что Стэзен был перенесен из своего дома. Когда он без всяких эмоций сидел в банкетном зале замка Одерика, посреди мрачно ухмыляющихся трупов, Туманы окутали маркиза и перенесли его в Равенлофт.

Хотя он и вошел в демиплан страха, он еще не стал дарклордом, но Равенлофт признал потенциал маркиза к большому злу. Как только он попал в демиплан, он оказался в доме поместья, похожем на его собственное поместье в родном мире. Зачарованный портрет висел в зале, полном подобными портретами членов семьи Д’Поларно. Как

говорят легенды, картины иногда разговаривают со Стэзеном, преследуя его голосами, которые может слышать только он.

Стэзен стоял в зале абсолютно непонимающим, где он находится. Он думал, что еще одна фаворитка короля наложила на него какое-то заклинание или он спит и ему снится кошмарный сон. В дополнение к его смущению, в зал вошла молоденькая хорошенькая служанка и принесла Стэзену напиток. Маркиз набросился на нее с вопросами, но все что она смогла ему рассказать, так это то, что они находятся в деревне Восточный Проезд (East Riding) в земле Гхастрия и что сам Стэзен является правителем этой крошечной области.

Стэзен отправил ее, его мысли были в полном разброде. Когда девушка скромно ему поклонилась и отправилась дальше, единственная мысль пришла в голову маркиза: если бы мое сердце не зачерствело, я бы соблазнил эту девушку. Жаль, что моя душа не вернулась назад. Но прежде, чем девушка покинула комнату, она посмотрела на портрет Стэзена. Она застыла на месте, как загипнотизированная.

Призрачный туман заструился из уст и носа девушки и потек к портрету. Холст запылал красным, как кровь цветом, когда туман достиг его, а самого Стэзена наполнила волна эмоций и энергии. Впервые за многие месяцы маркиз почувствовал себя полным жизни. Туман все быстрее и быстрее вытекал из девушки, и, наконец, она рухнула на пол замертво.

Маркиз впал в кутеж и разврат, но быстро узнал, что эффекты этого чудесного события были недолговечны. Через час его душа снова стала ледяной. Он приказал всем слугам, которых нашел в доме всмотреться в портрет, но ничего не произошло. Только лишь три месяца спустя, когда осень сменилась зимой в Гхастрии, магический портрет снова отдал маркизу душу, ценой смерти других.

ТЕКУЩЕЕ СОСТОЯНИЕ

Один раз за время года, Равенлофт позволяет Стэзену вернуть его любовь к жизни, когда люди смотрят на картину, маркизу нужно только пожелать, чтобы его душа вернулась к нему. Тогда портрет выпивает жизненную силу у неосторожных жертв и наполняет этой энергией дарклорда. До 50-ти людей может быть выпито портретом в одно время года, и Стэзен получает один час обновленной энергии за каждого человека, умершим таким способом. Его способности и боевые характеристики не меняются во время этой перекачки, но его индивидуальность меняется радикально.

Любой, смотрящий на портрет, когда Стэзен имеет такое желание, потеряет свою жизненную силу и умрет. PC, подготовившиеся к такой специфическую судьбе после смерти, например направляющиеся на специфический план, свободны отправиться туда, что ожидает их в загробной жизни.

Портрет бросает модифицированное заклинание магического сосуда, подобное тому, что захватило душу Стэзена. В этом случае не позволяются никакие спасброски против такого нападения, поскольку это дар Стэзену от самих Темных Сил. Однако амулет защиты жизненной силы (*amulet of life protection*) спасет персонажа от потери жизненных сил. Псионик может использовать мысленный барьер (*mind bar*) против такого нападения, но со штрафом –3 к его счету силы.

Ничто не может уничтожить портрет. Огонь не может его уничтожить. Если портрет режут, он восстанавливается. Если его уносят из домейна, он возвращается. Живопись может быть разрушена, только если маркиз умрет, тогда его силы будут потеряны.

За эти годы маркиз узнал две вещи. Во-первых, проклятие сделало его, по всей видимости, бессмертным. Стэзен имеет невероятную силу регенерации (5 хитов в раунд), даже если расчленить его тело и сжечь, его тело заново сформируется. Маркиз не стареет. В его волосах не добавилось ни одного седого волоска, после того, как он появился в Равенлофте.

Эта неуязвимость исчезает, когда Стэзен впитывает энергию портрета. В эти часы он может быть атакован и убит, как обычный воин его уровня. Очевидно, маркиз очень осторожен, стараясь не подвергать себя опасности во время тех кратких часов, которые он имеет в каждое время года.

Стэзен также понял, что неблагоразумно показывать портрет большому количеству местных жителей. Несмотря на свою страсть к убийствам, он понимает, что это слишком уменьшает количество рабочих. Он давно понял, что ему нужны крестьяне, чтобы работать в садах и на полях, которые окружают поместье.

ДОМЕЙН

Гхастрия – относительно зеленый домейн с пшеничными полями, садами и виноградниками. Еда, выросшая на почве домейна, отображает проклятие его лорда; она вся безвкусна. Однако жители узнали, что сельхозпродукция, собранная в определенное время каждого времени года имеет более живой вкус. Истина в том, что все собранное во время, в которое Стэзен испытывает обновление энергии, имеет нормальный вкус. Такой, что обеспечивает этой продукции самую высокую цену на рынке в Восточном Проезде, но большинство такой продукции уходят в качестве налогов самому Стэзену.

Все дороги в Гхастрии ведут к Восточному Проезду, единственному главному населенному пункту в маленьком домейне. В деревне есть две гостиницы: «Золотой Волк» и «Темное сердце». Обе с радостью принимают незнакомцев, но маркиз тут же узнает о прибытии новых людей вскоре после того, как они регистрируются в любой гостинице.

Другие интересные места в Восточном Проезде включают большой открытый рынок и разрушенную церковь, которая стоит в центре деревни. Путешественники могут покупать продукты и некоторые изделия ремесленников на рынке, хотя продовольствие безвкусно, а изделия довольно плохого качества.

Сгоревшая церковь была когда-то местом сборищ жителей. Клерики, которые занимались своей службой, наделяли угнетенных граждан Гхастрии толику счастья, счастья, которое Стэзен считал тревожным для себя. Он поджег здание и повесил клериков той ночью, утверждая, что они украли деньги из его казны.

Днем существует 30% шанс энкаунтера в Гхастрии. Ночью он поднимается до 50%. Обычные энкаунтеры включают бандитов, летучих мышей, крыс, змей и волков. Более реже можно встретить отвратительных краулеров (carrion crawlers), призраков (ghost), гхол и умертвий (wight).

Стэзен правит домейном с апатией, лишь бы были убраны поля, и хватало еды и питья. Если в преступления не вовлечены чужестранцы, которые представляют интерес для дарклорда по совсем другой причине, то он позволяет местному закону самим разбираться с проблемой. В этом случае, местный закон чаще всего означает толпу с веревкой.

Маркиз может запечатать домейн по желанию. Если он так желает, то границы Гхастрии превращаются в огромные декорации, типа тех, которые используются в театральных постановках. Эти полотна показывают панорамные, искаженные пейзажи, и лишь тогда, когда PC входит в нее, он понимает, что это не реально. Декорации поднимаются выше, чем PC могут взлететь и ниже, чем они могут рыть. Декорации не могут быть повреждены или разрушены никакими способами. Границы Гхастрии не могут быть закрыты, когда Стэзен находится под омолаживающим воздействием портрета.

КОНФРОНТАЦИЯ С Д'ПОЛАРНО

СТЭЗЕН Д'ПОЛАРНО (STEZEN D'POLARNO)

Человек воин, Нейтрально Злой/Хаотично Злой

AC	0 (-2 бонус ловкости)	Str	14
Движение	12	Dex	16
Level/Hit Dice	8	Con	11
HP	49	Int	14
THAC0	13	Wis	10
Количество атак	3/2	Cha	17
Damage	оружием		
Спецатаки	нет		
Спецзащита	регенерация		

Магическая Устойчивость – 25%

Чтобы набрать жертвы, Стэзен проводит сезонные вечеринки, на которые приглашаются все чужестранцы в Гхастрии, особенно те, кто плохо знает Восточный Проезд. На маскараде маркиз обращается с гостями очень хорошо, но в середине пирушки он собирает вместе неосторожных гостей и показывает им картину. Некоторых гостей, особенно хорошеньких молодых женщин, держат подальше от этого представления, чтобы было Стэзену кем заняться после того, как он снова вернет свою вновь приобретенную энергию.

Мертвых гостей вечеринки часто убирают без лишнего привлечения внимания. Если определенная группа авантюристов или местных жителей доставляет Стэзену неприятности, он приглашает их на вечеринку, а потом оставляет их трупы на перекрестке в центре деревни. Такие происшествия заставляют местных жителей не доставлять неприятности маркизу.

Обычно с маркизом можно встретиться в его поместье, и так как он может использовать иссушающие жизни силы портрета только один раз в каждые три месяца, то он часто выглядит вялым, бестактным, находящимся в депрессии дворянином. Он всегда аккуратно одевается. Его мрачное настроение может обманчиво сказаться на представление о нем. Он выглядит гораздо менее энергичным и стремительным чем есть на самом деле. У него элегантная прическа и длинные бакенбарды. Обычное вооружение Стэзена – рапира. Среди его коллекции этих клинков есть специальная рапира быстроты (функционирует так же, как короткий меч быстроты). Также Д'Поларно всегда имеет при себе кортик, спрятанный в высоких кожаных сапогах.

После того, как используются восстанавливающие силы портрета, маркиз пускается во все тяжкие. Поскольку обновляемая энергия мимолетна, он жаден до любых новых чувств, которые может испытать. В эти немногочисленные часы Стэзеном движет прихоть и его мировоззрение становится хаотично злым. Он с одинаковой вероятностью может, как одарить незнакомца подарком, так и убить его на месте.

ТИЙЕТ

Эти теплые руки умеющие обнимать, будут холодными в ледяной тишине могилы. Тебя преследуют кошмары по ночам. Ты хочешь, чтобы твое сердце было обескровлено, чтобы в моих венах снова потекла красная жизнь. И ты взываешь к моей совести. Смотри, это здесь – я сделаю это для тебя.

Keats

Люди Черной Земли верят, что смерть это только путь к другому существованию. В загробной жизни, все останется, так как было раньше, если жизнь была наполнена добром, если сердце было правдиво.

Эта история о женщине, которую страшил такой цикл. Поскольку ее сердце было запятнано преступлениями, она знала, что только ужасы ожидают ее. Боясь суда, она пожертвовала жизнью и душой, чтобы избежать его. В конце концов, она осудила себя на судьбу, которая гораздо хуже. Она стала одним из живых мертвецов, мумией, чья красота вечна, но сердце и надежды навсегда потеряны.

ВНЕШНОСТЬ

Немногие могут принять Тийет за мумию, на ней нет похоронных бинтов, и она выглядит как живая женщина 20-ти лет. Она стройная, ростом всего лишь 5 футов и три дюйма, но ее внешность производит впечатление. У нее безупречная гладкая, коричневая кожа. Темные миндалевидные глаза подкрашены малахитовыми тенями. Ногти позолочены, черные густые волосы намазаны маслом. Темно-красные губы подкрашены смесью красной охры, жира и крови.

Тийет одевается в льняное плотно облегающее платье с прямыми узкими ремнями, прикрывающими ее груди. Левый ремень частично скрывает слабый бледный шрам, которой остался от разреза, сделанного для того, чтобы удалить ее сердце. Большинство одежд, которые носят Тийет, белого цвета. Она также может носить просвечивающие платья, сшитые из мягкой плиссированной ткани. На ее ногах могут быть сандалии или вообще ничего. Ее тело всегда украшено драгоценностями, широким золотым колье, инкрустированное бирюзовыми, лазуритовыми и другими полудрагоценными камнями, серебряными браслетами для рук и лодыжек, украшениями для волос, кольцами.

ПРЕДЫСТОРИЯ.

Тийет когда-то жила в пустынном королевстве, чья история насчитывает более тысячи лет. Ее отец был писцом, служившим у Кхамоса (Khamose), четвертого сына фараона. Кхамос не мог не заметить Тийет, когда та посещала его поместье, чтобы увидеть отца. Она была красивей, чем любая женщина, которую он видел раньше. Когда Кхамос предложил выйти за него замуж, она согласилась без всяких колебаний, поскольку была настолько же честолюбива, как и красива. В один день, она верила, она смогла бы жить во дворце фараона. Брак с Кхамосом ближе подвел ее к этой цели.

Тийет не была первой женой у Кхамоса. Его единокровная сестра, Нуфрери оставляла за собой это право и звалась его главной женой. (В то время среди знати были распространены внутрисемейные браки). Хотя Кхамос и называл Тийет своей женой, она была немногим больше чем пользующаяся уважением наложница, такой же, как и мать самого Кхамоса. Тийет жила в комнате с двумя другими женщинами из гарема. Комната Нуфрери располагалась рядом с палатами ее мужа.

Такое положение вещей не удовлетворяло Тийет, и она стремилась изменить это. Умелыми манипуляциями она скомпрометировала Нуфрери, сделав так, чтобы ее застали с мужчиной рабом. Кхамос, чья честь была запятнана, приказал, чтобы Нуфрери перенесла судьбу всех неверных жен: смерть.

Хотя Нуфрери кричала о своей невиновности, ее бросили в яму, заполненную дикими шакалами. Ее останки были публично сожжены на костре. Сама Тийет была в толпе, смотря на все это с большим удовлетворением. Теперь она стала главной женой Кхамоса.

Никто не подозревал Тийет, никто, кроме одного могущественного жреца. Этому человеку, известному как Зорденахкт (Zordenahkt), была хорошо известна красота Тийет, и он хотел ее. Зорденахкт не был добродетельным человеком, также как и боги, которым он тайно служил. Вооруженный знанием о преступлении Тийет, он вынудил ее отдаться ему.

Со временем, эта странная пара полюбили друг друга. Тийет подалась его силе, Зорденахкт ее очарованию. Тийет, устав от мужа, потеряла интерес к его продвижению наверх, она понимала, что слишком глупо надеяться на то, что ее муж поднимется над другими сыновьями фараона. Каждый день, она исчезала, притворяясь, что идет к могиле предков Кхамоса. На самом деле, она входила в ближайший Храм Апофиса (Apophis), бога Тьмы, пожирателя солнца. Там она и Зорденахкт наслаждались тайными встречами.

Теперь Тийет стала неверной женой помимо убийцы. Ночью груз ее преступлений стал давить на ее разум, и она стала тревожно спать. Однажды ночью ей снилось путешествие в загробный мир, путь, которым проходят все люди ее земли. Она присоединилась к Анубису, богу шакалу, на баржу, плывущую по Реке Темноты к Залу Суда. Когда они плыли, отвратительные твари цеплялись за баржу, твари, жаждущие тела и души Тийет. Одна схватила ее за лодыжку, поцарапав ее. Тийет увидела, как черная густая кровь пузырилась из ее раны.

В зале суда, Осирис сидел наблюдая. Маат (Maat), богиня Истины, стояла перед весами, держа перо. Тийет собирались подвергнуть испытанию правды, испытанию, которое должны пройти все, прежде чем войти в загробную жизнь. Маат взяла сердце Тийет. Если бы сердце весило меньше, чем символическое перо, то загробная жизнь Тийет проходила бы в мире. Если сердце наполнено грузом грехов, то оно перевесило бы чашу и в ту же секунду, более ужасная смерть ожидала бы его хозяина.

Во сне Тийет чаша с сердцем перевесила. Дьявольские змеи и твари приблизились к ней, срывая плоть с ее костей. Одна воткнула когти в ее сердце и начало вытаскивать его из тела. В тот момент, Тийет проснулась.

На следующий день, Тийет рассказала Зорденахкту о своем кошмаре и попросила найти его способ, чтобы предотвратить ее от такого. Был только один метод, известный ему, сказал он. Эта процедура навсегда привяжет ее к верхней земле и предотвратит ее от перехода в Загробный мир. Он объяснил, что это можно сделать только с недавно умершими, не живыми. И он не хотел пробовать это на ней, поскольку истинные последствия неизвестны. Кошмар не возвращался, и Тийет больше не упоминала об этом. Она и Зорденахкт продолжали ежедневно встречаться, наслаждаясь компанией друг друга.

Кхамос был не настолько глуп, как предполагала Тийет. Он заметил, что ее внимание к нему, когда-то полностью занимавшее ее мысли, ослабло. Он поручил молодому рабу проследить за нею и узнать, как она проводит свое время. Слуга успешно проследовал за ней к храму. Скрывшись в коридоре, он подслушал разговоры Тийет и Зорденахкта.

Когда Тийет вернулась домой, она услышала, как раб разговаривал с Кхамосом, раскрывая ее тайны. Кхамос рассердился и поклялся, что Тийет ожидает смерть, еще более ужасная, чем настигла Нуфрери перед нее. Тийет знала, что так и будет. Она также знала, что потом ее ожидает еще более худшая судьба.

Тийет вернулась к храму и разыскала Зорденахкта. Она просила убить ее и совершить церемонию, которая спасла бы ее от ужасов в Зале Суда. Когда Зорденахкт отказался, она вытащила кинжал из платья. Прося милосердия у бога Апофиса, она воткнула кинжал себе в грудь.

В глубине храма, Зорденахкт совершил церемонию, которой она хотела. Он выкупал тело Тийет в благоухающих маслах и наложил обычное заклинание, сохраняющее ее красоту. Затем он сделал надрез в ее груди и вытащил из тела сердце.

Идол Апофиса наблюдал за всем этим, как наблюдал за ежедневными встречами Тийет и Зорденахкта в стенах своего храма. Он был в форме большой черной змеи, сделанный из кедра. Вделанные драгоценные камни и черное стекло служили ему чешуей. Два рубина, вставленные в ониксы были его глазами.

Зорденахкт поместил сердце Тийет в каменную флягу, наполненную маслами. Он поставил сосуд перед своим змеевидным богом. Он просил его хранить сердце Тийет, спасая его от мучений в Подземном мире. Затем он завернул тело в похоронные бинты и унес его к своей собственной семейной могиле. Там он отравил себя змеиным ядом и лег около нее, чтобы умереть рядом.

Следующей ночью Тийет встала. Она сорвала бинты со своих глаз и увидела тело Зорденахкта рядом с собой. Все еще завернутая в похоронные бинты она пересекла пустыню и вошла в поместье Кхамоса. Она слышала каждое сердце внутри дома, они бешено стучали. Самым громким было сердце Кхамоса, звучащее подобно барабану, оно заставляло ее разыскать его.

Тихо, как тень, она прокралась в его комнату. Она положила свою руку на его грудь и обнаружила, что биение замедлилось. Кхамос зашевелился и открыл глаза. Он раскрыл рот, но прежде, чем смог закричать, Тийет парализовала его своим взглядом. Он был еще жив, когда она засунула руку в его грудь и вытащила сердце. Тийет поместила кровавую массу к своим красным губам и проглотила его. Она слышала биение других сердец в доме, который оставила. Насытившись, она не могла больше их слышать.

Тийет вернулась в могилу и легла около тела Зорденахкта. Когда она проснулась, она была одна. Она стала лордом Себуа (Sebua), домейна в Равенлофте.

ТЕКУЩЕЕ СОСТОЯНИЕ

Тийет живет в Себуа более ста лет. Она лорд, но правит только мертвыми; немного живых жителей проживают в ее домейне, и они не больше подвластны ее контролю, чем чужеземцы из других земель.

Она живет в дворянском поместье; дворец, который она когда-то искала, не доступен ей. Здесь она может иногда проводить большие вечеринки, подобно тем, которыми наслаждалась в своей родной земле. Никто не приходит к ней, она только воображает все это. Земля Равенлофта создает звуки гостей и их веселье для нее. Голос Зорденахкта иногда среди них, но он не разговаривает с нее, он неуловим, исчезая также быстро, как и появился. Жалок тот, кого привлекут эти звуки и огни в доме Тийет, ему суждено будет присоединиться к списку гостей.

Тийет – одинокое, ожесточенное существо. Даже когда кто-нибудь посещает оазис около ее поместья, Анхаллу (Anhalla), она продолжает вести жизнь отшельницы. Ее можно заметить лишь на мгновение, стоящей у края водоема, затем она исчезает также внезапно, как и появилась. Не то чтобы она была застенчивой, просто Тийет предпочитает не общаться с живыми, и она недовольна их вторжением в ее царство.

Теперь оно существо темных желаний, та, которая жаждет не только крови, а еще и пульсирующий орган, который гонит ее через тело. Хотя она и презирает то, чем стала, она часто не может сопротивляться искушению живым сердцем. Его биение может привести ее к безумию, ее полностью захватывает одно желание – остановить это биение. Остановить его, вытащить его из убежища и поглотить его.

Тийет контролирует всю нежить в домейне, в частности мумий в храмах. Вероятней всего, посетители раньше столкнутся с этим ужасом, чем с самой Тийет, хотя они и могут ее видеть вдалеке.

Все это может измениться, если Тийет нужно будет поесть. Один раз в год, она должна съесть человеческое сердце. Она не умрет, если такого не произойдет, но она все равно будет делать так. Тийет может слышать биение живых сердец. Эта способность (описанная ниже) увеличивается со временем. Чем дольше она существует без того, чтобы съесть то, что ей необходимо, тем острее она чувствует ближайшее сердцебиение. Она охвачена навязчивой идеей, что ей нужно поесть, ее тело мучит невыносимая боль. Когда она находит жертву, которая, наконец, удовлетворяет ее желание, она может быть и не удовлетворена только одним сердцем. Подобно голодному человеку, обнаружившему пищу, она может есть даже после того, как удовлетворит свой физический голод, до тех пор пока шок от того, что она делает не вызовет в ней тошноту.

ДОМЕЙН

Себуа – маленькая пустынная местность, менее 40 миль от одной границы до другой. Это пустыня, не лишенная разнообразия, включающая в себя неустойчивые дюны, каменные низины и крутые гранитные утесы. Водные колодцы и маленькие оазисы разбросаны по всему домейну, но все же треть домейна высушенная местность, тогда как другая треть полна грязи.

Долина смерти (Valley of Death) находится в северо-западной части Себуа. Она разрезает ландшафт с севера на юг, как шрам на лице домейна. Когда-то бывшее русло реки, теперь поверхность долины представляет собой красное бесплодное пространство, которое кровоточит в пустыне. Сухая каменистая земля вся в трещинах. Иногда случайное небольшое растение, темное и тернистое пробивается вверх из трещин.

Песчаные утесы от 500 до почти 1000 футов высотой формируют стены долины. Нависающие стены искорежены. В трещинах песок периодически сыпется вниз, каскадируя вниз ко дну долины с мягким шипением. На самом северном конце долины стены встречаются, формирую ловушку, из которой единственный выход – отступление назад. Однако немногие из тех, кто проходит здесь, когда-либо смогли оставить эту долину, ее нынешние обитатели больше не живые.

На одной стороне долины когда-то были большие храмы, возведенные в честь богов Земли, Неба и Загробного мира. Здесь также расположен храм Апофиса, в котором хранится сердце Тийет. Однако сердце не без охраны. Темные небольшие аспиды (черные ядовитые змеи) заполняют внутренние комнаты. Кроме того, огромное, черно-чешуйчатое создание сидит перед каменной флягой, которое содержит пропитанное маслом, сморщенное сердце. Эта тварь – проявление самого Апофиса, пожирателя света (Используйте боевые характеристики фиолетового червя (purple worm)).

Из всех храмов в долине только храм Апофиса по-прежнему стоит. Остальные лежат в руинах, их высокие колонны все еще стоят, но стены и крыши рухнули. Когда солнце высоко встает, руины представляют собой контраст света и тени. Только вершины колонн освещены ярким светом. Свет между колоннами сер и рассеян. За ними все во тьме.

В долине также расположены большие могилы, принадлежавшие прежним правителям, знати, их слугам и семьям. Эти могилы врезаны в стены утесов, большинство выходит только фасадом на долину. Ночью, около могил пробегают тени, тени людей. Некоторые без сомнения, когда-то были жителями Себуа. Другие, возможно, пытались ограбить содержимое могил.

Массивные каменные скалы, которые прорезает Долина Смерти, отмечает северо-западную границу Себуа. Исследователи, которые забирались на эту высоту, чтобы добраться до границы, обнаруживали, что горы резко заканчиваются, погружаясь в пропасть, которая кажется, не имеет никакого дна. Темные, тяжелые тучи прижимаются к стенам пропасти в нескольких сотнях футов от края.

Город Анхалла находится около центра домейна, неподалеку от устья долины. Подобно храмам в Долине Смерти, большая часть города разрушена временем и силами Равенлофта. Здания, которые когда-то имели несколько этажей, теперь лежат в руинах. Лишь их фундамент остался, и иногда сохранившиеся каменные арки свидетельствуют о том, что раньше здесь были замысловатые строения. В центре Анхаллы расположен обширный оазис. Хотя большинство строений, когда-то окружавших оазис, исчезли, их заменили небольшие строения из глиняных кирпичей. За последние 100 лет, когда Себуа сформировалась в Равенлофте, эти здания были выстроены.

Погода. Днем, пустыни Себуа сгорают от жары. Даже в этом случае, небо часто темно. Грозовые облака собираются по утрам. К полудню тучи могут пролиться быстрым интенсивным дождем, который быстро впитывается землей. Но более часто тучи просто рассеиваются, оставляя горячее затуманенное небо, которое, в конечном счете, проясняется, когда день сменяется ночью.

Иногда темное небо предвещает не дождь. В любое время, небо может стать сначала зеленым, потом черным. Это сигнализирует о начинающейся песчаной буре, более опасной, чем дождь.

Ночи в Себуа прохладные и освежающие, не холодные. Только в долине стоит настоящий холод, потому что ледяной воздух опускается вниз с утесов и стелется по долине. Небо черное, практически без звезд. Луна всегда оранжевого цвета, отбрасывает янтарное зарево на камни и песок.

Жизнь. В Себуа есть немного местных жителей. Несмотря на недавно построенные дома в Анхалле, никто кроме горстки пугливых, неуловимых, диких детей не живет теперь в городе. Единственные оставшиеся жители Себуа кочевники, путешествующие от одного колодца до другого вместе со своим верблюжьим стадом (Ходят слухи, что они могут даже покидать домейн. Если это так, то они путешествуют только в Хар'Акир, еще один пустынный домейн в Равенлофте). Маленькая группа кочевников приходит в Анхаллу, возможно один раз в месяц, оставаясь не больше, чем на день. Их можно увидеть в оазисе, собирающих финики, убивающих диких гусей или доящих своих верблюдов.

Кочевники полностью одеваются в черное. Их мантии свисают до земли. Их головные уборы полностью закрывают лица, скрывая все, кроме темных глаз. Эти люди не дружелюбны. Независимо от того, где с ними встретятся, они, вряд ли будут разговаривать с любым, кто к ним приближается. Хотя они и позволяют незнакомцам брать воду из колодца, они выставляют копья для защиты.

Несмотря на то, что человеческие и остальные расы довольно редки в Себуа, животная жизнь здесь в изобилии. Подобно кочевникам, большинство животных не привечают путешественников. Стервятники парят над пустыней, лениво кружась в небе. Черные тучи саранчи пересекают землю один раз в семь лет, пожирая растения и даже одежду. Скорпионов здесь полно, часто они роятся около зловонного источника воды под камнем закрывающем его.

Храмы и могилы Долины Смерти заполнены Себанскими летучими мышами - уродливыми, лысыми тварями с бледной прозрачной кожей, под которой видны вены. Коричневые жуки с блестящими панцирями покрывают полы под летучими мышами, они существуют благодаря мышиным экскрементам и их мертвой плоти. Умершая летучая мышь падает на пол, где ее быстро закрывает движущийся коричневый ковер. В сумерках, потоки летучих мышей вылетают из храма и летят вниз по долине и в деревню за пропитанием.

Крикливые обезьяны и злобные бабуины наводняют деревню Анхалла, крадя и мародерствуя в оазисе. Их количество сдерживается только случайными нападениями стай диких шакалов.

Большинство оазисов в Себуа окаймлены тростником, где выводятся орды кровожадных москитов. Каждую ночь, небо над оазисами заполнено этими тварями наряду с лысыми летучими мышами, питающимися ими. Вдоль восточного края холмов расположено маленькое озеро, его воды испорчены красными минеральными залежами. Москиты в этом озере отъявленные кровососы. Появляясь после заката, они формируют черные облака, еще более темные, чем ночное небо. Ткань и тонкая кожа не защищает от них. Тонкие длинные хоботки этих москитов могут легко проколоть их. Лицо персонажа, если полностью не закрыто, будет особенно уязвимым от этих насекомых. Менее чем за минуту, неприкрытые веки могут раздуться так, что закроют глаза.

Поместье. Дом Тийет – дворянское поместье неподалеку от Анхаллы. Высокая стена окружает землю, содержащуюся в идеальном порядке. Сам дом одноэтажный, с главным крыльцом на фасаде, за которым следует еще одно более высокое. Стены дома выстроены из высушенного на солнце кирпича, который был оштукатурен и побелен. Крыша здания плоская, с низким каменным бортиком по краю. Барьер украшен стилизованным рельефом в форме цветков лотоса.

За главным входом широкий холл, который открывает большую официальную гостиную, используемую для приемов. Крыша этой комнаты выше, чем крыша в остальной части здания. Через верхний ряд окон на верху проходит свет. Окна, как и все в доме, защищены тяжелыми железными экранами.

На стороне жилых комнат лестница ведет на крышу. Около нее спальные комнаты Тийет и ванна. Комнаты на противоположной стороне дома традиционно предназначались для гостей. (Конечно же, Тийет редко принимает гостей).

КОНФРОНТАЦИЯ С ТИЙЕТ

ТИЙЕТ (TIYET)

Нейтрально Злая

AC	10	Str	8
Движение	12	Dex	12
Level/Hit Dice	12	Con	13
HP	60	Int	12
THAC0	8	Wis	10
Количество атак	1	Cha	17
Damage	1d10+4		
Спецатаки	смотри текст		
Спецзащита	требуется +1 или лучше оружие, чтобы нанести повреждение		

Магическая Устойчивость – 20%

Тийет не рассчитывает на грубую физическую силу, чтобы вырвать сердце у своей жертвы. Она маленькая, стройная женщина. Она не стала сильнее, чем была прежде, до того как стала созданием Равенлофта.

Однако ей и не требуются мускулы. Земля предоставила ей другие силы, гораздо более внушительные. Ее взгляд может парализовать любого, кого она может видеть. Те, кто не встречаются с ее взглядом, получают премию +2 к своим спасброскам. Если они смотрят ей в глаза, то спасбросок идет без модификаторов. Если она прикасается к ним и хочет их парализовать, то спасбросок кидается со штрафом –2.

Прикосновение Тийет может иметь и другие изнуряющие эффекты. (Она может использовать только одно атакующее прикосновение в раунд, включая паралич). Если она выбирает нанести повреждение, то ее прикосновение наносит 1d10+4 dam в раунд. Однако это может быть отсрочено на два часа, чтобы жертва не поняла, что причинило ей боль.

Поцелуй Тийет, третье касательное нападение, иссушает 1 пункт Силы в раунд. Эта потеря постоянна, пока жертва остается в Себуа.

Самые внушающие страх силы Тийет непосредственно затрагивают сердце. Сосредоточив свой парализующий взгляд на груди жертвы, Тийет может нанести ущерб его (или ее) физическому состоянию. Если жертва находится на расстоянии 60-ти ярдов, она может замедлить сердце, вызывая признаки сердечного приступа: тяжелое дыхание, обильную потливость, тяжесть в груди, боль в шее и челюстях, интенсивные боли в руках, особенно в левой. Для этого ей не нужен никакой бросок атаки, и нет никакого спасброска.

Сконцентрировавшись в течение нескольких минут (1d4 раунда), Тийет может заставить сердечные мышцы действовать нескоординированно, предотвращая его от эффективной работы (если вообще не останавливает сердцебиение). В результате, сердце колышется как корчащие черви (Это аритмия желудочка). Она не может убить жертву, то есть вынудить совсем остановиться сердце, до тех пор, пока не коснется его.

Первый раунд атаки Тийет на сердце уменьшает хиты жертвы на 25%. Второй и третий раунды делают то же самое, оставляя жертве только 255 хитов. В этот момент жертва неспособна двигаться самостоятельно из-за сильной боли. В четвертый раунд персонаж теряет еще 10% хитов. Это самое большее, чего она может достичь таким способом. Чтобы убить свою жертву, остановить сердце полностью, она должна прикоснуться к нему.

Тийет убивает остановкой сердца только тогда, когда у нее не остается выбора. Если сердце прекращает биться, она не может питаться им. По этой причине она обычно парализует жертву. Со своей уникальной способностью добираться до сердца через грудь, она вытаскивает его из тела, которое чудесным образом продолжает биться и вне тела. Только пульсирующее сердце может удовлетворить ее нужды.

Этот лорд обнаружила, что ей трудно игнорировать свое проклятие. Сердцебиение любого разумного, гуманоидного существа на расстоянии мили слышно ей, пока она не насытится. Затем, только спустя несколько часов, она может услышать удары снова, первоначально слабые, затем более сильные. Если она не питалась в течение 11-ти месяцев, звук становится оглушительным внутри ее головы, эхом отражаясь от костей черепа.

Остальные силы Тийет кажутся мирскими по сравнению с этими ужасами. Только магическое оружие +1или лучше может нанести ей повреждение. Один раз в день, она может создавать песчаную бурю, используя уникальную форму заклинания управлением погоды (*control weather*). Буря покрывает квадратную милю и продолжается до двух часов в зависимости от желаний Тийет. Она может передвигать песчаную бурю, если ей это будет нужно. Ей требуется три раунда, чтобы создать грозу, но ее силы не ограничены этим временем. Темные силы увеличили эту способность. Когда Тийет желает закрыть границы Себуа, создается гроза, которая существует только на границах ее домейна.

Один раз в день она может вызвать рой жуков. Некоторые будут пытаться заползти в уши и носы своих жертв, делая их обезумевшими от боли до тех пор, пока насекомые не будут удалены (жертва должна выкинуть спасбросок против заклинаний или быть выведенной из строя на 1d4 раунда). Три раза в день, Тийет может изменять форму, принимая форму огромной белой совы с миндалевидными глазами. Подобно сове, она ночью имеет острое зрение; днем в этой же форме она видит как человек. Как сова она может летать по своему домейну, чтобы отыскать жертву, или пересекать ночное небо, наблюдая за вторгшимися в ее домейн сверху.

Тийет также может принять другую форму. По желанию она может принять форму маленькой обезьянки с небольшими острыми зубами. Она будет принимать эту форму редко, если пожелает скрыться среди многочисленных обезьян, бродящих по ее садам и домейну. Также эта форма может быть полезна ей для того, чтобы подобраться поближе к осторожным жертвам, которые могут думать, что обезьяны забавные симпатичные создания, особенно когда в этой форме она предлагает фрукт посетителю. В этой форме, ее прикосновение по-прежнему может причинять повреждение, и она может задерживать эти эффекты, чтобы избежать обнаружения.

Мумии в Себуа могут контролироваться Тийет, также как зомби и скелеты действуют по приказу злого мага. Поскольку путешественники и грабители могил иногда уничтожают ее мумией, Тийет иногда создает новых мумий, используя тела своих жертв. Просто смерть не создает их, она должна мумифицировать их обычным способом. В ее

распоряжении чаны и запасы в доме бальзамировщика, который находится в предместьях Анхаллы. Путешественники иногда могут обнаружить там сохнущее тело (Смотри рецепт мумификации в главе, посвященной Анхктепоту).

Слабости. Есть только один способ уничтожить Тийет: обманом заставить ее съесть собственное сердце. (Этот орган по-прежнему находится там, где давным-давно оставил его Зорденахкт – в храме Апофиса). Если сердце поднесено к ее губам, оно начинает биться, и она не может сопротивляться этому, независимо от того, как недавно она питалась.

Только магическое оружие, по крайней мере, с премией +1 могут нанести повреждение Тийет. Если ее хиты уменьшены до 0, она побеждена, но не уничтожена. Ее тело рассыпается в груду блестящего песка. В течение месяца, тело Тийет сформировывается заново где-нибудь в Долине Смерти ее домейна.

ЗОЛЬНИК

Много лет назад, когда мир еще твердо держался на Хаосе, люди искали себе силу зверей. Доисторические охотники носили кожу карибу (caribou – северный олень) на спине, что, по их мнению, давала им скорость карибу во время охоты. Столетиями позже, норвежские воины носили выделанные медвежьи шкуры в битве, чтобы быть такими же свирепыми и жестокими, как звери, которых они сразили.

Это история о молодом мужчине, который также искал силу зверя. Он жаждал острого волчьего нюха, ему было обидно, что он не может чувствовать запахи добычи за несколько миль. Он хотел быть свирепым как волк, сожалея, что не может сокрушить добычу вдвое большего, чем он размера, разрывая ее плоть.

В отличие от охотников до него, Грегор Зольник получил все, что просил. При этом он пожертвовал своей человечностью. Он стал лоуп ду нойр (loup du noir), новой породой вервольфов в Равенлофте.

ВНЕШНОСТЬ

В своей человеческой форме, Грегор выглядит как смуглый мужчина, за исключением того, что его темные глаза налиты кровью и жестокостью. Он большой и сильный, больше чем можно было бы ожидать от охотника. Днем Грегор обычно принимает человеческую форму, хотя он не ограничен человеческой формой в дневные часы.

Ночью, Грегор часто отправляется в свою секретную пещеру, где залазит в волчью кожу. (Этот процесс описан ниже). Как и истинные ликантропы он не связан луной, он может преобразовываться в любое время по желанию. Он становится огромным черным волком, весящим более 150-ти футов. Его белые клыки необычайно большие. Слюна течет из его пасти, а его темные глаза становятся проникающими и желтыми. Трансформация в волчью форму требует полный раунд, и оно доставляет Грегору острую боль. Однако когда он становится волком, он исцеляется от всех ран.

ПРЕДЫСТОРИЯ

В один год зима рано пришла в деревню Грегора. Снег был такой обильный и глубокий, что пони не могли тащить через него сани. Температура резко упала. Ветер проникал сквозь самые теплые плащи до самых костей.

Деревня Воростоков (Vorostokov) голодала. Снег накрыл поля прежде, чем урожай был собран и поздние посевы погибли в поле. Амбары были почти пусты, предыдущий урожай был скуден. Через четыре месяца в середине смертельной зимы рогатый скот ослаб, а козы перестали давать молоко.

Надежда на то, чтобы выжить, была связана с охотниками. Каждый день, они терпели холод, но мало чего добывали. Они находили только кости лосей и карибу, которых задирали волки.

Тогда судьба встала на защиту Воростокова. Молодой охотник, Грегор Зольник, возвращался домой, задержавшись слишком долго в лесу. Деревья отбрасывали синие тени на белый снег, сигнализирую о приближении сумерек.

Неподалеку от деревни он наткнулся на одинокого черного волка, который был сильно изранен во время охоты на крупного самца лося. Волк лежал неподалеку от останков трупа лося, слишком ослабевший и брошенный своей стаей после пиршества. Грегор смотрел на умирающее животное в течение нескольких минут, завидуя отваге его вида. «Если бы я имел твою выносливость и обостренные чувства», - говорил он волку, - «я бы не голодал вместе со всей деревней. Я убил бы достаточно добычи, чтобы прокормить свою мать и сестер, и затем я бы стал убивать немного больше».

Грегор вспомнил легенду, которую давно ему рассказывал его дед. Это была история про людей, которые могли превращаться в волков.

Старик утверждал, что когда некоторые мужчины надевали волчью шкуру и призывали таинственную магию ночи, они становились животными. Чтобы так произошло, сперва они должны были убить волка при свете луны. Затем они рисовали маленький круг внутри большого, используя кровь зверя. Садясь в центр меньшего круга, они сдирали с животного кожу и одевались в его шкуру. Затем они ели его мозг, чтобы получить волчью хитрость и его сердце, чтобы получить храбрость. Если силы ночи отвечали, то они становились тогда волками и оставались ими до тех пор, пока не убивали животное. После того, как такое было сделано, они могли становиться волками всякий раз, как пожелают, просто надевая волчью шкуру на свою собственное голое тело.

Грегор решил проверить, насколько эта легенда правдива. Хотя и было холодно, он ждал, смотря на слабое дыхание волка. Когда лунный свет заблестел на снегу, он перерезал горло волку своим ножом и нарисовал круги, следуя каждому шагу по рассказу своего деда.

Странная магия сработала. На мгновение Грегор думал, что умирает, когда почувствовал жгучую боль, когда кожа волка стала сплавляться с его собственной. Затем он изменился в волка, и его крики стали воем зверя. Он сохранил свой собственный разум, но его тело было телом волка. Немедленно он решил начать охоту. Он охотился всю ночь, выследив самого большого карибу на расстоянии 30-ти миль от Воростокова. Убив его, он притащил его назад в предместье деревни и оставил его около дома своей матери.

Затем Грегор отправился к секретной пещере, про которую знал раньше, где и снял волчью шкуру. Когда он следующим утром вернулся в деревню, полностью обессиленный, его мать и сестры были очень сильно расстроены, волнуясь за него. Грегор сказал им, где оставил карибу и завалился спать.

Когда он проснулся уже вечером, вся деревня превозносила его. Щедрая мать Грегора разделила карибу с каждым в Воростокове. Сначала Грегор пришел в ярость, поскольку он рассчитывал, что животное прокормит семью его матери и сестер, но скоро понял, что с его волчьей магией, он снова может поохотиться.

После наступления темноты он сбежал из дома и направился к пещере. Там он снял свою одежду и натянул на себя волчью шкуру. Снова он стал волком. Он охотился. На этот раз он добыл крупного самца лося, которого оставил в деревне, там же где карибу в прошлую ночь.

Грегор убивал лося или карибу каждый день всю оставшуюся часть зимы, кормя всю общину. Когда, наконец, пришла весна, слава о его охотничьем мастерстве распространилась по всему королевству. Сам герцог приехал, чтобы посетить человека, который единолично спас Воростоков. Многие деревни в герцогстве были не настолько удачливы.

Именно во время этого визита Грегор встретил дочь герцога, Ирину. Они влюбились друг в друга. Своевольная Ирина сказала своему отцу, что она намеревается выйти замуж за Грегора (хотя он не просил ее об этом). Герцог, который имел многие намерения, чтобы использовать такого опытного охотника в своем поместье, дал согласие. Грегор и Ирина поженились тем же летом и стали жить в замке герцога.

К сожалению, Грегор обнаружил, что легче было произносить брачные клятвы, чем отказаться от своей жизни охотника. Под предлогом, что ему надо навестить свою мать, Герцог отправился к своей секретной пещере около Воростокова. Той же ночью, он надел волчью шкуру и снова убил животное в форме волка. Когда он вернулся к Ирине, он забрал волчью шкуру с собой, спрятав ее в гроте у основания замка.

Грегор знал, что у него больше не было выбора. Зверь был теперь его частью, которую он не мог подавить. Ночью, когда Ирина отправлялась спать, он ускользал из замка, чтобы стать волком и охотиться в окрестностях.

Довольно скоро Ирина обнаружила отсутствие Грегора. Она посчитала, что он развлекается с крестьянками. Разъяренная, Ирина завела себе любовника, чтобы отомстить за свою попранную честь.

Грегор обезумел от ревности, когда обнаружил измену своей жены. В следующую ночь он вернулся в замок в волчьей форме. Грегор дождался любовника Ирины, покидающего комнату его жены. Когда мужчина пробирался по темному коридору, Грегор напал. Следующим утром лишь несколько клочков одежды обнаружила стража.

Весь замок был охвачен страхом. Герцог попросил Грегора найти и убить зверя, который напал на молодого дворянина. Конечно же, Грегор не добился в этом успеха, но когда больше не стало нападений, замок, в конце концов, вернулся к своей обычной жизни. Грегор продолжил свою ночную охоту, Ирина нашла другого любовника.

На этот раз Грегор убил не только любовника, но и свою неверную жену. Ирина смогла издать приглушенный крик прежде, чем клыки Грегора разорвали ее горло. Когда на крик прибежала служанка, Грегор убил и ее. Он не смог вернуться к своей человеческой форме. Обезумев от запаха крови, он убивал снова и снова, добираясь тихо до своих спящих жертв.

Когда наступило утро, Грегор снова оказался в Воростокове, в человеческой форме. Зима вернулась, деревня снова голодала. Как будто Грегор никогда не покидал деревню. Однако теперь, лоси и карибу пропали. Практически единственная добыча, которую он мог найти, чтобы прокормить свою семью была другого вида, вида, который проживал в деревнях, окружающих Воростоков, и ходил на двух ногах.

ТЕКУЩЕЕ СОСТОЯНИЕ

Грегор – измученная душа, пойманная между монстром, которым он стал и героем, которым он хочет быть. Снова он проживает в Воростокове вместе со своей матерью и сестрами. Однако теперь, его деревня и окружающий ее регион (известный как домейн Воростоков) были полностью перенесены в Равенлофт. Больше чем когда-либо раньше, его деревня рассчитывает на него, на пищу, которую он добывает. К сожалению, природа проклятия, которая перенесла его в Равенлофт, не дает ему найти практически ничего во время охоты, до тех пор, пока он не направляется к близлежащим деревням, где есть обильный запас людей.

Деревня Грегора расположена в центре его большого домейна. Многочисленные деревни окружают его на расстоянии, которое может быть легко преодолено волком-лордом. Эти люди живут в страхе из-за большого черного волка, нападающего по ночам. Поскольку вся другая добыча уклоняется от него, Грегор теперь привык к убийству людей.

Жители Воростокова полностью полагаются на Грегора в вопросе питания. Его мать и сестры разделывают и готовят продукты его охоты. Хотя они и могут называть это олениной, медвежатиной или даже волчатиной, мясо почти всегда то же самое. Многие сельские жители относятся к ней подозрительно, пытаясь понять истинную природу их пищи (а кто-то и понимает). Большинство из них отказывается поверить в это, поскольку правда слишком ужасна, чтобы принять ее. Напряжение нарастает. Сельские жители, жалующиеся на мясо, не получают ничего. Они должны выглядеть благодарными или голодать. Даже те, кто не обращает внимание на истинную природу их пищи, возмущаются своей зависимостью от Грегора и его семьи. Все сельские жители презирают Зольников.

Могло бы показаться, что жители деревни могли бы восстать против Грегора или, по крайней мере, попытались бы найти пищу себе. Но страх, одолевающий их, еще сильней, чем их ненависть. Грегор убивает людей, которые пытаются охотиться, оставляя их тела за деревней, которые обнаруживают на следующее утро. Само собой разумеется, мало кто из сельских жителей пытаются поохотиться на дичь для самих себя.

Хотя это нецелесообразно и возможно даже безумно, но поводом Грегора для этих убийств служит потребность в поклонении. Он верит, что проклятие будет снято, и они избегут Равенлофта, если он снова станет героем в своей деревне. Любой, кто мешает ему в этом, даже если он пробует сбежать в другое поселение, должен быть устранен.

Давно уже, храбрый парень по имени Николай попытался убить Грегора на деревенском лугу. Их встреча была предрешена заранее, хотя Николай и был удачливее. Когда Грегор был почти мертв, Равенлофт перенес его в

секретную пещеру. Грегор подполз к своей волчьей шкуре и трансформировался. Все его раны зажили. В следующую ночь Николай был убит.

Удивительно, но жители Воростокова не знают, что Грегор вервольф. Ни один из них не видел никогда его трансформацию в волка. Вместо этого, они считают его злой, нечистой силой, безумцем, который так или иначе, больше или меньше, чем человек. Некоторые верят в то, что Грегор может контролировать одного или больше волков в своем домейне, но это неправда. Слух пошел после того, как кто-то видел, что волк убил Николая.

ДЕТИ ГРЕГОРА

Ходят слухи, что у Грегора есть, по крайней мере, одна жена в одной из дальних деревень. Хотя она, может быть, и не сознает его проклятие, его детям предназначено разделить его. Как и Грегор их будет часто преследовать желание натянуть волчью шкуру и они будут чувствовать сумасшедшее вожделение ко вкусу крови. В один день, они могут вызвать его конец. Или возможно, что к этому времени они покинут домейн своего отца, вторгнувшись в другие, где уже их собственные дети увековечат проклятие. Возможно, это уже произошло.

ДОМЕЙН

Домейн Воростоков обширный зимний лес хвойных деревьев, приблизительно 300 миль в диаметре. Деревня Воростоков находится около центра, окруженная другими небольшими деревнями, на которые Грегор делает набеги. Домейн постоянно засыпан слоем рыхлого снега, из-за чего практически невозможно путешествовать по нему без снегоступов (естественных или каких-либо других).

Температура в этом домейне редко поднимается выше –20 градусов по Фаренгейту (-29 по Цельсию). По ночам воздух заполнен воем волчьих стай. И хотя Грегор, кажется, никогда не может поймать дичь, все же ее вполне хватает для прокорма небольшой группы. Конечно же, обычные волки здесь всегда находят пищу.

Любой, пытающийся покинуть домейн Воростоков (без того, чтобы сперва уничтожить Грегора), в конечном счете, оказывается в области высоких гор. По слухам, там иногда существует проход, через который можно пересечь горы. Если Грегор хочет запечатать границы домейна, бураны и снежные лавины ведут путешественников обратно в Воростоков.

КОНФРОНТАЦИЯ С ГРЕГОРОМ

ГРЕГОР ЗОЛЬНИК (GREGOR ZOLNIK)

Лоуп ду Нойр Ликантроп, воин 8-го уровня, Хаотично Злой

AC	0 (различный)	Str	не определена (16)
Движение	15 (12)	Dex	не определена (14)
Level/Hit Dice	10 (8)	Con	не определена (15)
HP	48 (48)	Int	не определена (12)
THAC0	11 (13)	Wis	не определена (8)
Количество атак	1	Cha	не определена (15)
Damage	2d12 (2d4)		
Спецатаки	смотри текст		
Спецзащита	смотри текст		

Магическая Устойчивость – 20%

Примечание: Числа в круглых скобках отражают его человеческую форму

Как человек, Грегор рейнджер 8-го уровня, со всеми соответствующими специальными способностями. (Однако поскольку его мировоззрение больше не доброе, он не имеет никакого специального врага). Он сражается с двуручным бастардом +3, который также имеет силу исцелить (*heal*) своего владельца один раз в сутки. Грегор также может сражаться с копьем или луком.

Если хиты Грегора падают до 0 (или если он переносит любую атаку, которое бы убила его), когда он находится в человеческой форме, его тело исчезает. Равенлофт телепортирует его в секретную пещеру, где волчья кожа автоматически надевается на него. Когда такое происходит, он принимает волчью форму и нападает на тех, кто ответственны за его раны.

Трансформация Грегора в волчью форму продолжается один раунд. Это всегда сопровождается острой болью, когда волчья кожа сплавляется с его собственной, и форма тела изменяется. Однако когда трансформация заканчивается, Грегор исцеляется от всех ран. Обратная трансформация из волка в человека также болезненна и занимает один раунд, но никаких исцелений ран не происходит.

В волчьей форме, Грегор имеет 70% шанс выследить любого индивидуума (или партию) по снегу, даже если они входят в деревню или предпринимают меры запутать его. Он также имеет 90% шанс скрыться в тенях (только в ночные часы) и 85% шанс двигаться тихо. Три раза в день, Грегор может двигаться без следа (как жреческое заклинание 1-го круга). Он всегда может обнаружить яд или ловушки и ямы (detect snares and pits) как клерик 15-го уровня.

В волчьей форме Грегор имеет одно нападение, ужасный укус, который наносит 2d12 dam. Если на броске атаки Грегора выпадает 19 или 20, то он может также схватить жертву за шею и потрясти ее. Жертва теряет дополнительно 1d12 хитов и должна сделать спасбросок против смерти или ее шея ломается. Персонаж со сломанной шеей умрет, если ему не будет предоставлена компетентная медицинская помощь (например, кто-нибудь с исцеляющей магией или мирной профессией лечения) в течение одного оборота (10-ти раундов).

В волчьей форме Грегора практически нельзя уничтожить. Он иммунен к обаянию, удержанию, сну и другим направленным на контроль разума заклинаниям. Только оружие, сделанное из чистого серебра может нанести ему раны, он иммунен ко всем другим формам нападений (даже направленные на него заклинания не могут снять с него хитов). Если серебряное оружие не благословлено (*bless*), оно причиняет только половину повреждения. Если Грегор

теряет все свои хиты от серебряного оружия (или разрушен каким-либо другим способом), его тело распадается, а затем заново формируется в секретной пещере следующей ночью.

Зло Грегора повлияло на его мать и обеих сестер, которые теперь стали ведьмами. Они единственные, кто поддерживают его в Воростокове и энергично защищают его репутацию против любого, кто покушается на него.

Если Грегор атакован, они используют все свои способности, чтобы защитить его. Их статистика показана ниже.

Антонина (мать Грегора): AC 6; MV 12; Mar 8; hp 20; THAC0 18; #AT 1; Dmg 1d4 (dagger); SA spells; SD see below; MR nil; Str 12; Dex 18; Con 14; Int 16; Wis 14; Cha 9; AL LE

Обычно запомненные заклинания:

1 уровень: magic missile (x2), chill touch, steep.

2 уровень: darkness 15' radius, invisibility, web.

3 уровень dispel magic, haste, slow.

4 уровень dimension door, ice storm

Наталья и Елена (сестры Грегора): AC 6; MV 12; Mar 5; hp 14 каждая; THAC0 19; #AT 1; Dmg 1d4 (dagger); SA spells; SD see below; MR nil; Str 11: Dex 18; Con 14; Int 16; Wis 12; Cha 16; AL LE

Обычно запомненные заклинания:

1 уровень: *charm person, chill touch, magic missile (x2).*

2 уровень: *stinking cloud, invisibility*.

3 уровень: *lightning bolt.*

Специальная Защита: Пока Грегор остается лордом своего домейна, Равенлофт автоматически воскрешает его мать и сестер из мертвых, если их убивают.

Гибель Грегора: Единственный способ полностью уничтожить Грегора состоит в том, чтобы обнаружить его секретную пещеру, пока он находится где-нибудь вдали и опрыскать его волчью шкуру смесью соли и вольфсбана. Грегор имеет только 255 шанс обнаружить эту смесь. После того, как он натянет волчью шкуру этой ночью, он будет уязвим для всего оружия и заклинаний. Если он убит в таком состоянии, его тело не будет переформировываться. Вечная зима, укутавшая Воростоков, закончится и домейн перестанет существовать.

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	1
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДАРКЛОДОВ	1
СИЛЫ И УНИЧТОЖЕНИЕ	1
СОЗДАНИЕ СВОЕГО ЛОРДА	1
АТМОСФЕРА РАВЕНЛОФТА	1
АНХКТЕПОТ	2
ВНЕШНОСТЬ	2
ПРЕДЫСТОРИЯ	2
ТЕКУЩЕЕ СОСТОЯНИЕ	3
КОНФРОНТАЦИЯ С АНХКТЕПОТОМ	3
ПОЯСНЕНИЯ К КАРТЕ	4
РЕЦЕПТ ДЛЯ ВЫСОКОКАЧЕСТВЕННОЙ МУМИФИКАЦИИ	4
БАНЬШИ	4
ВНЕШНОСТЬ	4
ПРЕДЫСТОРИЯ	5
ТЕКУЩЕЕ СОСТОЯНИЕ	5
ДОМЕЙН	6
ПОДСТУПЫ К ГОРОДУ	6
ГОРОД МЕРТВЕЦОВ	7
РУКА	7
КОНФРОНТАЦИЯ С ТРИСТЕССОЙ	8
СИНЯЯ БОРОДА	9
ВНЕШНОСТЬ	9
ПРЕДЫСТОРИЯ	9
ТЕКУЩЕЕ СОСТОЯНИЕ	10
ЗАМОК СИНЕЙ БОРОДЫ	11
КОНФРОНТАЦИЯ С СИНЕЙ БОРОДОЙ	11
ЭБОНБАН	12
ВНЕШНОСТЬ	12
ПРЕДЫСТОРИЯ	12
ТЕКУЩЕЕ СОСТОЯНИЕ	13
ЧЕТЫРЕ КЛЮЧА	13
ДОМЕЙН	13
КОНФРОНТАЦИЯ С ЭБОНБАНОМ	14
ПОМЕСТЬЕ ШАДОУБОРН	14
ТРИ ВЕДЬМЫ	15
ВНЕШНОСТЬ	16

ПРЕДЫСТОРИЯ 16
ТЕКУЩЕЕ СОСТОЯНИЕ 17
ДОМЕЙН 18
КОНФРОНТАЦИЯ С ВЕДЬМАМИ 18
БЕЗГОЛОВЫЙ ВСАДНИК 20
ПРЕДЫСТОРИЯ 20
ДОМЕЙН 20
КОНФРОНТАЦИЯ С ВСАДНИКОМ 21
ПЕРВЫЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛИ 21
ПОСЛЕДНИЕ СОПРОВОЖДАЮЩИЕ 21
ПЕТЛЯЮЩАЯ ДОРОГА 22
ДОМ ЛАМЕНТ 22
ПРЕДЫСТОРИЯ 22
ТЕКУЩЕЕ СОСТОЯНИЕ 23
КОНФРОНТАЦИЯ С ДОМОМ 24
УНИЧТОЖЕНИЕ ДОМА 24
ФОН ХАРЬКОВ 25
ВНЕШНОСТЬ 25
ПРЕДЫСТОРИЯ 25
ТЕКУЩЕЕ СОСТОЯНИЕ 25
КОНФРОНТАЦИЯ С ФОН ХАРЬКОВЫМ 25
ЗАМОК ПАНТАРА 27
МЕРИЛИ 27
ВНЕШНОСТЬ 27
ПРЕДЫСТОРИЯ 28
ТЕКУЩЕЕ СОСТОЯНИЕ 28
КОНФРОНТАЦИЯ С МЕРИЛИ 28
ОТЧЕТ О МОЕЙ ВСТРЕЧИ С РЕБЕНКОМ ВАМПИРОМ 29
МОНЕТТ 29
ВНЕШНОСТЬ 29
ПРЕДЫСТОРИЯ 30
ТЕКУЩЕЕ СОСТОЯНИЕ 30
ДОМЕЙН 30
КОНФРОНТАЦИЯ С МОНЕТТОМ 30
ВЫДЕРЖКИ ИЗ ЖУРНАЛА ТОРГОВЦА «ЗОЛОТА ДРАКОНА» 31
ПРИЗРАЧНЫЙ ЛЮБОВНИК 31
ВНЕШНОСТЬ 31
ПРЕДЫСТОРИЯ 31
ТЕКУЩЕЕ СОСТОЯНИЕ 32
ДОМЕЙН 32
КОНФРОНТАЦИЯ С ПРИЗРАЧНЫМ ЛЮБОВНИКОМ 33
ФРАГМЕНТЫ ДНЕВНИКА 34
Д’ПОЛАРНО 35
ПРЕДЫСТОРИЯ 35
ТЕКУЩЕЕ СОСТОЯНИЕ 36
ДОМЕЙН 36
КОНФРОНТАЦИЯ С Д’ПОЛАРНО 37
ТИЙЕТ 37
ВНЕШНОСТЬ 37
ПРЕДЫСТОРИЯ 38
ТЕКУЩЕЕ СОСТОЯНИЕ 39
ДОМЕЙН 39
КОНФРОНТАЦИЯ С ТИЙЕТ 40
ЗОЛЬНИК 42
ВНЕШНОСТЬ 42
ПРЕДЫСТОРИЯ 42
ТЕКУЩЕЕ СОСТОЯНИЕ 43
ДЕТИ ГРЕГОРА 44
ДОМЕЙН 44
КОНФРОНТАЦИЯ С ГРЕГОРОМ 44